NINTENDO • SEGA • SONY • 3DO • ATARI • SNK

2/96 MAGNA MEDIA



DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

DM 5,80

öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

Die Nr. 1

Ultra 64
Überraschende Enthüllungen

Schlag auf Schlag
- ★ Toshinden 2 (PS)
- ★ Rise of the Robots 2 (PS)
- ★ Streetfighter Zero (PS/SAT)
- ★ Primal Rage (PS) ...

Hits ´96
- ★ Squaresofts neue Rollenspiele

Mehrspielerspaß mit Oceans Wurmtruppen

WORMS
- ★ Getestet für PS, SAT und MD

Aliens in London

Video Games war dabei

SNK • ATARI • 3DO • SONY • SEGA • NINTENDO



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.









INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Schottyssee

Es kommt höchst selten vor, daß wir uns irgendwelchen Weihnachtsfeiern widmen – mit einschläfernden Reden geheuchelter Besinnlichkeit – und schon gar nicht im Editorial und Wochen nach dem Fest. Diese denkwürdige Veranstaltung jedoch, mit der Branchenriese Acclaim Endes des Jahres seinen Getreuen eine Freude machte, geriet unbeabsichtigt zu einem Abenteuer, das man dem Rest der Menschheit nicht vorenthalten sollte. Obwohl eine schottische Weihnachtsfeier eher nach trocken Brot und heißem Wasser klingt, zeigte sich Acclaim alles andere als knickerig und karrte Franzosen, Engländer, Deutsche und Spanier nach Dornoch zum altehrwürdigen Skibo-Castle in den schottischen Highlands. Damit die Herrschaften auch standesgemäß auftreten konnten, wurde keiner eingelassen, der nicht den traditionellen Kilt trug. Zum Schottenwitz geriet die Veranstaltung aber erst, als man bereits mit kräftigem Kater auf der Rückreise war: Mit dem Bus vom Schloß nach Invaness, mit dem Flugzeug nach London Gatwick, dann mit dem Bus von Gatwick nach Heathrow und von dort nach München. Die Schottyssee wäre ja nicht so schlimm gewesen, hätte in Invaness nicht die Flugzeugtür geklemmt. Zum Glück war noch Zeit. Trotz erheblicher Verspätung hetzte man durch den Flughafen, um den Anschluß nach Heathrow noch zu packen, was hätte klappen können, wäre nicht der Lift auf dem Flughafen Gatwick steckengeblieben – worauf eine Not-Übernachtung in Heathrow fällig war...

Euer Video Games Team



Der Besitzer des altehrwürdigen Skibo Castle in den Highlands von Schottland ist entweder sehr reich oder sehr arm – wegen der Instandhaltungskosten



Was tragen die Schotten wohl unter dem Kilt – vor allem, wenn sie nicht echt sind, wie diese hier?



Dudelsackpfeifer gehören natürlich ebenso zum stilechten Ambiente wie Kilt und weiße Stutzen.

16 Frisch vom PC: Im Gegensatz zum Id-Klassiker nimmt Euch Descent auf einen echten Fire-and-Forget-3D-Trip durch einen Sack voller High-Tech-Labyrinthe





72 Worms: Der brandheiße Next-Generation-Tip für alle niederträchtigen Bomberman-Fanatiker, die es ihren Kumpels mal granatig zeigen wollen



64 PSX-Hockey von Sony: Eine Konkurrenz für EAs klassische NHL-Serie?



24 Tet hat neueste Infos aus der Rollenspielwelt von Square und Super Mario RPG



84 X-Men von Capcom läßt das klassische Beat'em Up wieder aufleben. Noch gut genug für Sega Saturn?

62 Neueste Infos gibt's direkt aus Londons Acclaim-Hauptquartier vom allerorts begehrten PSX-Alien Trilogy

NEWS

TIPS & TRICKS

RUBRIKEN





6 *Ultra 64 Part 2: Frisch aus Japan gibt's einen Nachschlag zum Special der letzten Ausgabe*

TEST

REAL 3DO

JAGUAR

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

32X

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

WETTBEWERB



20 *Cyberia: Voll gerendertes Adventure im Dragon's Lair Stil mit coolen Flugsequenzen*



33 *Inmitten eines umfangreichen 3DO-Testteils unter der Lupe: Alone in the Dark 1 und 2*



96 *Unglaublich! Boogerman ist endlich testbereit in der Redaktion eingetroffen. Ob's spielspaßtechnisch mit der pfurzgeilen Mega-Drive-Version mithalten kann lest Ihr im Super Nes-Testteil*



NINTENDO 64-NEWS

Zwei Monate nach der Shoshinkai-Messe gibt Nintendo Japan weitere Informationen über das neue 64-Bit-System preis. Als Zugabe präsentieren wie Euch weitere Bilder von N64-Spielen.





Super Mario 64 soll zusammen mit dem Gerät am 21. April auf den Markt kommen. Angeblich soll das Spiel schon komplett fertig sein.











Am 14.Dez wurden hier bei Nintendo die Richtlinien für Entwickler bekanntgegeben

Richtlinien für Entwickler

Am 14. Dezember letzten Jahres lud Nintendo 93 renommierte Spielehersteller zu sich nach Kyoto (Hauptquartier von Nintendo). Hierbei wurde in erster Linie über das Vorhaben von Nintendo beraten, die Preise für Super Nintendo-Spiele um etwa 25% zu senken. So sollen nach den Vorstellungen von Big-N schon ab Februar die Preise für ein beispielsweise 9800 Yen (ca. 140 Mark) teures Modul auf etwa 7500 Yen (ca. 100 Mark) gesenkt werden. Die Entschei-





Gute Nachricht: Nach neuesten Informationen könnte das Nintendo 64 doch noch termingerecht am 21. April ausgeliefert werden. Angaben über Stückzahlen wurden nicht gemacht

Ob Super Mario Kart R ebenfalls im April ausgeliefert wird, steht noch nicht fest

dung über die Preissenkung und deren Höhe bleibt jedoch den jeweiligen Herstellern überlassen. Der zweite Punkt auf der Tagesordnung dürfte der Weltöffentlichkeit jedoch mehr von Interesse sein: Nintendo erläuterte die Richtlinien bei der Vergabe von Nintendo-64-Lizenzen. Einerseits werden Lizenzen nur an solche Hersteller vergeben, die bereits Spiele beispielsweise für das Super Nintendo entwickelt haben. Zum anderen wird bei der Projektplanung streng darauf geachtet, ob das Spielprinzip für das betreffende Spiel nur auf dem neuen System zu realisieren ist. Auf gut Deutsch: Spiele, die genauso gut auf dem Super Nintendo umgesetzt werden können, fallen durch! So dürften

Mario dreht seine Ehrenrunde. In dieser Messe-Version von Super Mario Kart R erkennt man noch einige Grobheiten in der Grafik









wir vergeblich auf eine Nintendo 64-Version von *Tetris* hoffen, es sei denn, das Ganze wird beispielsweise in die dritte Dimension verlagert. "Wir dürfen nicht in die Situation geraten, daß Quantität die Qualität der Spiele übertrifft", meint dazu Y. Minagawa, Co-Pressesprecher von Nintendo. Wir waren so frei und haben dem guten Mann mal ein wenig auf den Zahn gefühlt, um genaueres in Erfahrung zu bringen:

VG: Warum wurden den Spieleentwicklern Richtlinien auferlegt?

Minagawa: Durch unsere Richtlinien wird sich das Nintendo 64 zu einer Plattform entwickeln, die nur qualitativ hochwertige Spiele anbietet. Dadurch können wir einerseits unseren Käufern ein Angebot an Spielen bieten, das Fehlkäufe nahezu ausschließt, andererseits motivieren wir dadurch auch die Spielehersteller.

VG: Führen die strengen Richtlinien nicht dazu, daß die Spiele verspätet oder gar nicht auf den Markt kommen? Kann der Verkaufsstart dann wirklich am 21. April erfolgen? Auf der Messe sah es ja nicht gerade danach aus.

Minagawa: Die ersten Bauteile für die Konsole sind bereits in Auftrag gegeben. Auch die Spiele, die wir auf der Shoshinkai-Messe vorgestellt haben, sind in einem weitaus fortgeschritteneren Entwicklungsstadium, als wir zu dem Zeitpunkt der Messe bekanntgeben konnten. *Super Mario 64* war in Wahrheit schon zu etwa 98% fertig. Auch der Großteil der anderen Spiele wie *Kirby Bowl 64* oder *Pilotwings 64* sind bereits fertig programmiert und könnten schon nächsten Monat in Serienproduktion gehen. Das, was wir gezeigt haben, waren speziell für die Messe zugeschnittene Versionen. Wir haben in Asien eine Situation, die es uns nicht erlaubt, komplette Software im Vorfeld des Verkaufsstarts preiszugeben. Würden wir das machen, wären schon am nächsten Tag Spiele (beispielsweise fürs PC) im Umlauf, die vom Spielprinzip her identisch mit *Super Mario 64* oder *Kirby Bowl 64* sind.

VG: Dann war also die Messe im Grunde bedeutungslos?

Minagawa: Das sehe ich nicht so. Ich denke, daß den Besuchern ein erster Eindruck von den spieltechnischen Möglichkeiten des 64-Bit-Systems vermittelt werden konnte. Bei *Super*





Hoch favorisiert: Auch Pilot Wings 64 hätte die besten Chancen, zusammen mit dem Gerät im April auf dem Markt zu kommen. Die Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen













Totaler Rundumblick: Mit den vier C-Buttons läßt sich bei Pilot Wings 64 die Perspektive stufenlos verändern



NINTENDO 64-NEWS



Waverace 64 ist ein Motorboot-Rennspiel. Durch unterschiedliche Bootsformen läßt sich die Geschwindigkeit variieren.

Mario 64 oder *Kirby Bowl 64* haben wir jeweils die Stellen herausgenommen, die wirklich interessant (vor allem für Ideen-Klauer) sind. Erst in der endgültigen Verkaufsversion wird dann alles vom Spiel zu sehen sein. Sie werden dabei feststellen, daß die Spielideen zu jedem der 13 vorgestellten Titel auch wirklich innovativ sind.

VG: S. Miyamoto, der maßgeblich an der Entwicklung des Nintendo 64 beteiligt ist, meinte, daß er sich bei *Super Mario 64* gerne bis August Zeit nehmen würde. Das bedeutet doch, daß dieses Spiel noch nicht ausgereift ist?

Minagawa: Miyamoto ist ein Mensch, der nie zufriedenzustellen ist. Bei *Zelda* fürs Super Nin-







Gut zu erkennen ist hier die zusammengeklappte Form des Bootes. Auf geraden Strecken dürft Ihr so voll aufs Gaspedal steigen.



Eure Aufgabe in Blastdozer von Rare besteht darin, alles was nicht niet und nagelfest ist, dem Erdboden gleich zu machen







Für jedes Objekt (meistens Häuser) bekommt Ihr harte Dollar auf Euer Konto überwiesen. Natürlich habt Ihr eine große Auswahl an Fahrzeugen, wie Bulldozer, futuristische Spinnen-Roboter oder Kampfpanzer.

tendo z.B. hat er sich bereits bei Produktionsbeginn über die technischen Einschränkungen des Super Nintendo beklagt. Er sagte mir einmal, daß mit *Legend of Zelda 64* fürs Nintendo 64 erstmals die Möglichkeit besteht, das zu realisieren, was er einst auf dem Super Nintendo verwirklichen wollte. Das Resultat werden Sie auf der nächsten Shoshinkai-Messe zu sehen bekommen.

VG: Sie meinen, wir bekommen wieder nur einen Bruchteil davon zu sehen?

Minagawa: Ja. Es war nie im Interesse unserer Firma, eine Katze gänzlich aus dem Sack zu lassen.

Vorläufiges Fazit

Aufgrund der revidierten Aussage von Nintendo Japan bezüglich des Entwicklungsstandes ("der Großteil der anderen (vorgestellten) Spiele ... sind bereits fertig programmiert") ergibt sich jetzt natürlich eine völlig neue Situation zur Frage des Release-Termins des Nintendo 64. Hatte man seinerzeit auf der Messe anhand offizieller Statements von Nintendo ("*Super Mario 64* ist zu 50% fertig, *Kirby Bowl 64* zu 30%") den Eindruck gewonnen, die Fertigstellung der Spiele stünde noch in weiter Ferne, so rückt der angestrebte Erscheinungstermin nun doch noch in den Bereich des Machbaren. Nach der Messe äußerte sich Nintendo kritisch gegenüber Presseveröffentlichungen, die den 21.April als Verkaufstermin in Frage stellten. Dies muß Nintendo jedoch in Kauf nehmen. Durch Informationen, die nicht den Tatsachen entsprachen, entstand natürlich auch ein falsches Bild von der Gesamtsituation. Es ist ungewöhnlich, so kurz vor Erscheinen eines für den gesamten



In Body Harvest stehen Euch mehr als 100 Kampffahrzeuge zur Auswahl

Videospielmarkt bedeutsamen Konsolensystems die Karten nicht offen auf den Tisch zu legen. Und so muß es daher auch erlaubt sein, begründete Zweifel an der Terminplanung zu äußern, insbesondere, wenn irreführende Bekanntmachungen







Je nach Perspektive entdeckt Ihr auch verborgene Feinde

(aus welchem Grund auch immer) seitens des betreffenden Herstellers gemacht werden. Aber andererseits freut es uns natürlich, daß die Messe-Informationen wohl nicht den Tatsachen entsprochen haben. Nun wissen wir nämlich, daß der angekündigte Verkaufstermin theoretisch doch eingehalten werden könnte – vorausgesetzt, Nintendo hat uns diesmal die richtigen Informationen zukommen lassen. *tet*

SPiEGLEiN, SPiEGLEiN AN DER WAND ...



...wer ist der psychotischste, unheimlichste außerirdische Killer im ganzen Land?

X-COM ENEMY UNKNOWN –
SPIEGELBILD IHRER SCHLIMMSTEN ALPTRÄUME



X-COM Enemy Unknown **AB SOFORT auch für die PlayStation**

MICRO PROSE

Spectrum Holobyte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

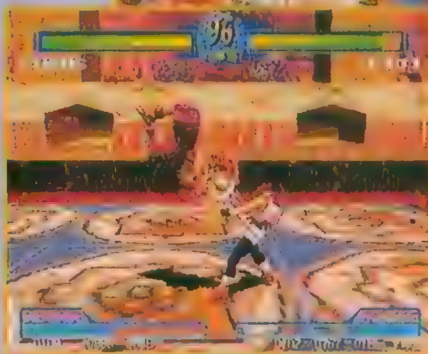


闘神伝 2 – Battle Arena Toshinden 2

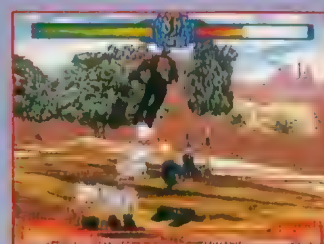
Für die besten Next-Generation-Fighter wird nun Runde zwei eingeläutet: Battle Arena Toshinden 2 soll Segas Virtua Fighter 2 vom Thron stoßen und auch Tekken 2 blaß aussehen lassen.

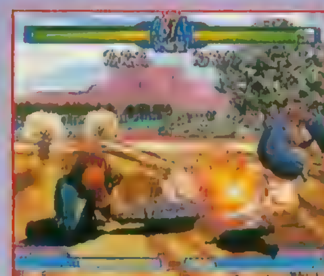
Während in unseren Gefilden die großen Drei (Tekken, Toshinden und Virtua Fighter) noch verbissen die erste Runde ausfechten, tobt in Japan schon die *zweite* Schlacht. VF2 wurde bereits ausgeliefert, Namcos Tekken 2 sammelt erste Bonuspunkte in den Spielhallen und Battle Arena Toshinden 2 von Takara wird in diesen Tagen für die Playstation ausgeliefert. Die Arcade-Version läuft übrigens auf einem System-Board, das analog zu Namcos "Tekken" System 11 zur Playstation-Architektur kompatibel ist, so daß bei der Umsetzung keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Wie sich doch die Bilder gleichen: Wie bei VF2 und Tekken 2 debütieren auch bei BAT 2 zwei neue Charaktere. Als Police Detective gesellt sich Tracy mit ihren chinesischen Tonfa-Stäben zur wackeren Mädelsschar und lehrt unter anderem den mysteriösen Syndikat-Killer Chaos mit seiner Sense das Fürchten. Um eben dieses finstere Syndikat dreht sich auch die Storyline des Spiels. Als Organisator des ersten Turniers hat Boß Gaia (Ellis Vater!) fleißig in die eigene Tasche gewirtschaftet, weshalb er von der Chef-Etage zur Rechenschaft gezogen werden soll. Unter dem Vorwand des neuen Turniers wird nun jener Killer Chaos auf ihn angesetzt. Doch Gaia ist bereits gewappnet und hat seine tonnenschwere Rüstung aus Teil 1 abgelegt, die ihn zu schwerfällig gemacht hat. Einige neue Features ergänzen jetzt das geniale Gameplay des Vorgängers: Wie in Samurai Shodown findet Ihr eine Rage-Leiste am unteren Bildschirmrand, die, erstmal aufgeladen, durchschlagende Super-Moves verspricht. Um den Charakteren noch mehr Tiefe zu verleihen, wird in BAT 2 eine fixierte Lichtquelle (etwa die Sonne) die Kämpfer anstrahlen und ihnen einen realistischen Schatten verpassen. Auch das Intro mit seiner Mischung aus Polygon- und Realfilmsequenzen (Ellis, Eiji und Peitschenlady Sofia (WOW!) werden von Schauspielern dargestellt), ist schon eine Augenweide. BAT2 soll in Japan noch vor Sylvester erscheinen. Na dann Prosit! *rk*





Da hat die Sense vom Syndikat-Killer und Newcomer Chaos bei Eiji eingeschlagen und wohl selbiges verursacht, wenn man sich seinen Lebensbalken anschaut. Die Schatteneffekte sehen brillant aus.





Gegen so viel brachiale Gewalt seitens des Bergmanns Run Go ist bei Opa Fo kein Kraut gewachsen. Die Hintergründe wie hier im Wild-West-Look wurden allesamt mit vielen Details angereichert.





Tänzerin Ellis präsentiert sich in einem noch luftigeren Outfit als beim ersten Turnier. Ist der Overdrive-Balken voll, hagelt's Mega-Special-Moves.

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

Mega Drive

Batman Forever	dt	99,00
Clay Fighter	dt	99,00
Comix Zone	dt	119,00
Donald Duck Maui M.	dt	109,00
Dune II	dt	109,00
Deep Space Nine	dt	109,00
Judge Dredd	dt	99,00
Justice League	dt	99,00
König der Löwen	dt	99,00
Light Crusader	dt	119,00
Mega Bombermann	dt	99,00
Micro Machines '96	dz	99,00
Marsupilami	dt	119,00
NBA Jam T.E.	dt	99,00
Phantasy Star IV	dt	109,00
Pete Sampras '96	dt	109,00
NHL '96	dt	99,00
Primal Race	dt	119,00
Seaquest DSV	dt	109,00
Story of Thor	dt	129,00
Soleil	dt	119,00
Sonic vs. Knuckels	dt	99,00
Schlümpfe	dt	109,00
Stargate	dt	79,00
Spirou	dt	109,00
True Lies	dt	99,00
Theme Park	dt	109,00
The Punisher	dt	119,00
Urban Strike	dt	89,00
Vectorman	dt	99,00
Wolverine	dt	69,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestl. Arcarde	dt	119,00

MEGA CD

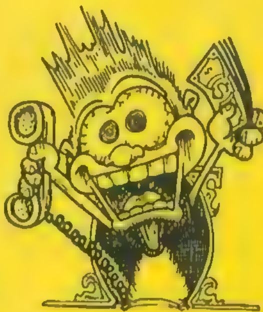
CDX-Adapter	dt	69,00
Earthworm Jim	dt	99,00
Lunar II	us	119,00
Silpeed	dt	69,00
Shining Force	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
Tomcat Alley	dt	99,00
Paws of Fury	dt	59,00

32X

Virtua Racing Deluxe	dt	79,00*
NBA Jam T.E.	dt	99,00
WWF Raw	dt	99,00
Stellar Assault	dt	89,00*
Virtua Fighter	dt	119,00
Metal Heat	dt	89,00*
Motorcross	dt	79,00*
Super Space Harrier II	dt	79,00*
Corpse Killer (CD)	dt	79,00
Supreme Warrior (CD)	dt	79,00

Super Nintendo

Action Replay III	dt	79,00
Asterix & Obelix	dt	129,00
Batman Forever	dt	79,00
Cut Throat Island	dt	99,95
Donald in Maui Malla	dt	129,00
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,00
Dschungelbuch	dt	99,00
FIFA '96	dt	99,00
Foreman For Real	dt	119,00
Int. Superstar Soccer II	dt	129,00
Jungle Strike	dt	109,00
Joe&Mac III	dt	129,00
Killer Instinct	us/dt	149,00
Kawasaki Superbikes	dt	129,00
Mechwarrior	dt	79,00
Mechwarrior 3050	dt	119,00
Mega Man X 2	dt	99,.95
Mega Man 7	dt	99,95
Mickey&Minnie	dt	109,00
NHL 96	dt	109,00
Phantom 2040	dt	129,00
Pinocchio	dt	129,00
Prehistorik Man	dt	109,00
Power Ranger II	dt	119,00
Primal Rage	dt	129,00
Revolution X	dt	119,00
Star Trek: Deep Sp. Nine	dt	129,00
Star Trek: Next Gen.	dt	104,95
Super Bombermann III	dt	119,00
Super Mario Kart	dt	69,00
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,00
Tetris II	dt	109,00
Theme Park	dt	99,95
Tim in Tibet	dt	129,00
Urban Strike	dt	119,00
Utopia	dt	129,00
Weapon Lord	us/dt	129,00
Wild Guns	dt	109,00
WWF Raw	dt	79,00
WWF Wrestle Arcarde	dt	119,00
Waterworld	dt	119,00
Zelda III	dt	99,00



Adventure & Rollenspiele

US-Adapter dt/us/jp 39,00
Brain Lord us 129,00
Breath of Fire us 149,00
Breath of Fire II us 149,00 i.V.
Chrono Trigger us 149,00
Final Fantasy II us 149,00
Final Fantasy III us 149,00
Illusion of Time us 119,00
Lufia II us 149,00 i.V.
Robotrek us 139,00
Romance IV us 159,00
Secret of Evermore dt 108,95
Secret of Evermore us 149,00
Secret of the Stars us 129,00
Shadowrun dt 129,00
The 7th Saga II us 149,00 i.V.

Hintbooks:
Final Fantasy III us 59,00
Breat of Fire us 59,00
Killer Instinct us 49,00
Chrono Trigger us 59,00

HOT PRICE

SONY

Sony+Demo CD	dt	569,00
RGB-Kabel	dt	29,00
Link Kabel	dt	59,00
Mouse	dt	59,00
Joypad	dt	59,00
Memory Card	dt	49,00
Adapter	us/dt/jp	99,00
A-Train	dt	99,95
Ad&D Forgotten Realms	dt	99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cybersled	dt	89,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extreme Sports	dt	89,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F. 96 22.12.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quarterback '96	dt	89,95
NHL '96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius Deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Road Rash 15.12.	dt	89,95
Rock'N'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave 8.12.	dt	89,95
Shell Shock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Fighter Movie	dt	94,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	79,95
Toeshinden	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
Wipe Out	dt	99,95
War Hawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
WWF Arcarde	dt	99,95
Wing Commander 19.1.	dt	99,95
X-Men	dt	89,95

Saturn

Saturn +1 Pad	dt	629,00
Video-CD Karte (MPEG)	dt	324,95
Action Replay	dt	99,00
Adapter us/dt/jp	dt	59,00
Backup Memory	dt	99,00
Lenkrad	dt	129,00
Control Pad	dt	39,90
Demo CD	jp	59,00
Adv. Military Com. +dt Kurzanleitung	jp	179,00
Alien Trilogy	dt	99,95
Astal	jp	99,00
Aftermath	dt	109,00
Bug	dt	99,00
Blackfire	dt	I. V.
Casper	dt	99,00
Clockwork Knight I	dt	99,00
Clockwork Knight II	dt	99,00
Congo	dt	I. V.
Cyberia	dt	99,00
Cyber Speedway	dt	99,00
Descent	dt	109,00
Daytona USA	dt	129,00
Digital Pinkball	dt	99,00
The Duell	dt	129,00
FIFA Soccer '96	dt	99,00
Fighter pro Wrestl.	jp	119,00
F-1 Formula One	jp	139,00
King of Boxing	jp	129,00
King of Racing	jp	139,00
Layer Section	jp	129,00
Mystery Mansion	dt	129,00
NHL '96	dt	99,00
NFL Quarterback '96	dt	89,95
NBA Jam T.E.	dt	99,00
NBA Basketball	dt	I.V.
NBA All Star Hockey	us	129,00
Off World Interceptor	us	99,95
Panzer Dragon	dt	99,95
Parodius	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Pebble Beach Golf	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Robotica	dt	89,95
Romance IV	us	139,00
Revolution X	dt	89,95
Riglord Saga	us/jp	139,00
Race Drivin	jp	99,00
Sega Rally	us/jp	124,95
Shanghai	us	99,00
Shinobi X	dt	99,00
Street Fighter Movie	dt	99,00
Shining Wisdom	us/jp	129,00
Sim City 2000	us	129,00
Slayer	dt	99,00
Steam Gear Mash	jp	129,00
Street Racer	dt	89,95
Sui-Ke-Enbu	jp	99,00
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	89,95
Thunderstorm + Road Blaster	jp	129,00
Toeshinden	jp	129,00
Twin Bee Deluxe	jp	129,00
Virtua Cop+Pistole	jp	179,00
Virtua Fighter	dt	99,00
Virtua Fighter Remix	dt	64,95
Virtua Fighter II	jp	124,95
Virtua Hang On	jp	129,00
Virtua Hydlite	dt	99,00
Virtua Racing	us	129,00
Virtua Open (Tennis)	jp	129,00
Virtual Snooker	dt	109,00
World Series Baseball	us	129,00
Wing Arms	jp	129,00
X-Men	jp	139,00

Neo Geo CD

Pulstar	us	129,00
King of Fighters '95	us	129,00
World Heros Perfect	us	129,00
Mr. Do	us	129,00
Kabuki Klash	us	129,00
King of Fighters II	us	129,00
Aero Fighters II	us	129,00
Aero Fighters III	us	129,00
Metal Slag	us	129,00
Fatal Fury III	us	129,00
Panic Bombermann	us	129,00
Super Sidekicks III	us	129,00
Viewpoint	us	129,00
Power Spikes II	us	129,00
Street Hoop	us	129,00
Samurai Showdown II	us	129,00
Samurai Showdown III	us	129,00
Savage Reign	us	129,00
Top Hunter	us	129,00
Art of Fighting	us	129,00
Galaxy Fight	us	129,00

3DO

3DO+FIFA Soccer	dt	649,00
Blade Force	dt	89,95
'D'	us	109,95
Flying Nightmares	dt	89,95
Killing Time	dt	89,95
John Madden F.	us	69,00*
Space Hulk	dt	99,00
Road Rush	dt	99,00
Wing Commander III	dt	99,00
Panzer General	dt	99,00

Jaguar

Rayman	dt	119,00
Pitfall	dt	119,00
Pinball Fantasies	dt	129,00
Iron Soldier	dt	89,00*
Alien vs. Predator	dt	89,00*
Flashback	dt	119,00
Fight of Life	dt	129,00
Sensible Soccer	dt	129,00
Flip Out	dt	129,00
Cresent Galaxy	dt	69,00*
Raiden	dt	69,00*
Dino Dudes	dt	69,00*
Club Drive	dt	59,00*
Bubsy	dt	69,00*
Kasumi Nunja	dt	89,00*
Syndicate	dt	89,00*
Val d'Isere	dt	79,00*

Virtual Boy&Spiele auf Anfrage!

Game Boy&Spiele auf Anfrage!

NES&Spiele auf Anfrage!

US-NES Spiele auf Anfrage!

andere SYSTEME auf Anfrage!

A.B. Games
Meinsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler willkommen

Tel. 0 45 21 - 48 73
oder Tel. 0 45 21 - 7 14 97 · Fax 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00
Sa u. So 12.00-18.00

RISE 2 RESURRECTION

Nicht alles, wo Rise of the Robots draufsteht, muß schlecht sein: Der zweite Teil wurde in allen Bereichen ganz schön aufgepowert.







In den Stages bewegt sich zwar meist nicht viel, dafür sind sie aber schön bunt



Jeder der 18 Recken kann sein Outfit chamäleonartig verändern: Wie es Euch gefällt!



Die Render-Grafik wirkt schon Klasse. Diesmal verspricht auch die Spielbarkeit einiges



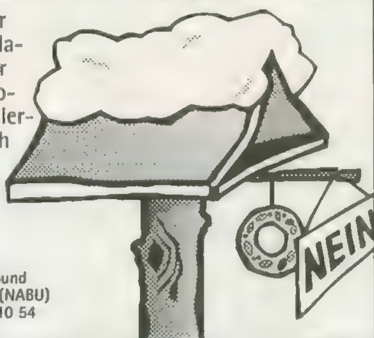
Oben packt der bunte Robbi gerade seine Twin-MG aus. Links startet Cyber-Shinobi zum Combo

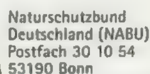


Wie der Name schon sagt, hat das Robbie-Team von Mirage eine Auferstehung (Resurrection) bitter nötig. Der erste Teil Rise of the Robots hatte sich dank dicker Promotion vor allem in England recht gut verkauft, obwohl allerorten mit Mängeln und Spielspaßkillern behaftet. Doch die Franzosen haben sich von den schlechten Kritiken nicht unterkriegen lassen und einen in dieser Vorversion wirklich sehenswerten Nachfolger auf die Beine gestellt, der es jetzt allen zeigen soll. Ihr habt die Wahl aus nicht weniger als 18 (!) dick gepanzerten Kampfmaschinen, die sich gegenseitig die Schrauben weichklopfen. Zunächst könnt Ihr dabei via fließendem Farbenverlauf das Outfit Eures Recken bestimmen. In den zahlreichen Arenen der Zukunft machen die sehr hübsch gerenderten, ordentlich großen Stahlmonster dann auch heftig von ihren zahlreichen Special-Moves Gebrauch, die in dieser Version zwar schon funktionieren (d.h. Energie abziehen), aber optisch noch nicht zu sehen sind. Zu den optimal ins Geschehen passenden, blechern dumpf klingenden Schlaggeräuschen haben die Designer dann auch ein Multi-Hit-Combo-System eingebaut. Bei einem astreinen 22-Hit-Combo bleibt dem Gegenüber, sei es die CPU oder ein Kumpel, schnell mal die Spucke weg. Da macht es auch nichts, daß die Schlacht in der SF2-Ebene spielt, denn andere Klassiker heimsen ja mit diesem Prinzip auch schon seit jeher Lorbeeren ein. Japst der Gegner schließlich nach zwei verlorenen Runden am Boden nach neuem Saft, verpaßt Ihr ihm noch einen finalen “Electrocution”-Move, der aber alles andere als leicht ausführbar ist. Einige Blechhaufen beherrschen auch Waffen wie die etwas untersetzte Stahlkreation, die in Bedrängnis ihre Twin-MG zu Hilfe nimmt. Rise 2 sieht also schon vielversprechend aus. Warten wir ab, was die Mirage-Leute noch alles hineinpacken! *rk*

VORSICHT WINTERFÜTTERUNG

Winterfütterung schadet mehr als sie nützt. Sie pfuscht der Natur ins Handwerk und hilft nur wenigen, ohnehin häufigen Vogelarten. Bevor Sie die Hersteller-Kassen füttern, füttern Sie sich lieber mit Informationen (für 3,- DM in Briefmarken).





Naturschutzbund
Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Merkur - Software - Versand

Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943/Fax:0341/6898602

SNES:		Mega Drive Set	192,90
Donkey Kong 1	105,90	Comix Zone	85,90
Donkey Kong 2	119,90	Fifa Soccer 96	99,90
Fifa Soccer 96	109,90	Light Crusader	105,90
MechWarrior	89,90	NLH Hockey 96	99,90
NHL Hockey 96	109,90	Phantasy Star IV	105,90
Primal Rage	112,90	Saturn	629,90
Secret of Everm	109,00	Virtua Cop m.Pistole	155,90
Theme Park	109.90	Virtua Fighter Remix	59,90
Water World	109,00	Virtua Fighter 2	95,90
Wrestlemania	99,90	Victory goal	79,90
Yoshi´s Island	109,00	Wing Arms	99,90

--alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32X--

Versand per NN 6,- + 3,-DM NN/Vorbestellung möglich/ alle Titel dt.Version/persl.Bestellannahme 8.30-18.30/Anrufbeantw. 18.30-8.30 / ab 300,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

dynatex

JAGUAR, PC-CD SEGA, SONY, NINTENDO, 3DO, MANGA

THERE'S NO WAY YOU CAN STOP US!!!

PLAYSTATION	579,- DM
SATURN	599,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
JAGUAR CD (DT)	299,- DM
PAL-WANDLER	89,90 DM
POWERSTATION	179,- DM
GOLDSTAR 3DO	699,- DM

GAME FAN	15,- DM
GAMEFRONT	3,90 DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

IMPORT/SATURN

Cyber Sled (US)	109,90 DM
Darius Gaiden (JP)	129,90 DM
Darkstalker II (JP)	139,90 DM
Dark Saviour (JP)	139,90 DM
Mystaria (US)	129,90 DM
Panzer Dragoon II (JP)	129,90 DM
Raiden Trilogy (JP)	139,90 DM
Sega Rally (US)	109,90 DM
Street Fighter Alpha (JP)	139,90 DM
Shining Wisdom (US)	129,90 DM
Virtua Fighter II (US)	[illegible]

IMPORT/PSX

Darkstalker (JP)	139,90 DM
Horned Owl (JP)	139,90 DM
Kileak II (JP)	139,90 DM
Namco Museum Vol. 2 (JP)	139,90 DM
Resident Evil (JP)	149,90 DM
R. Racer Revolution (JP)	149,90 DM
Street Fighter Alpha (JP)	149,90 DM
Snatcher (JP)	139,90 DM
Toshinden II (JP)	149,90 DM

PLAYSTATION

IMPORT GAMES ab 49,90 DM

Ace Combat	99,90 DM
Battle Arena Toshinden	99,90 DM
DD	99,90 DM
Disc World	99,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Loaded	99,90 DM
[illegible]	99,90 DM
Novastorm	99,90 DM
[illegible]	99,90 DM
PGA 96	99,90 DM
Rayman	99,90 DM
R. Racer	99,90 DM
Road Rash	99,90 DM
Striker	99,90 DM
Thunderhawk	109,90 DM
Tekken	109,90 DM
Viewpoint	99,90 DM
Wipe out	99,90 DM
Warhawk	99,90 DM
X-Com	99,90 DM

REAL 3DO

AD Slayer	49,90 DM
Alone in the Dark	49,90 DM
Bust a Move	99,90 DM
D	119,90 DM
Fifa	89,90 DM
Flashback	79,90 DM
Hell	79,90 DM
Iron Angel	79,90 DM
Killing Time	99,90 DM
Need for Speed	89,90 DM
Po'ed	99,90 DM
Road Rash	89,90 DM
Sampler IV	[illegible]
Shockwave	89,90 DM
Space Hulk	[illegible]
Stellar 7	49,90 DM
Syndicate	89,90 DM
Theme Park	89,90 DM
Trip'd	49,90 DM
WC III	89,90 DM

SEGA SATURN

IMPORT GAMES ab 49,90 DM

Bug	[illegible]
Clockwork Knight II	[illegible]
Daytona	99,90 DM
Digital Pinball	99,90 DM
Darkstalkers II	99,90 DM
F1 Live	99,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Hi Octane	99,90 DM
Myst	99,90 DM
NHL Allstar Hockey	99,90 DM
P Dragoon	99,90 DM
Rayman	99,90 DM
Shinobi X	99,90 DM
Sega Rally	99,90 DM
Thunderhawk II	99,90 DM
Toshinden Remix	99,90 DM
Virtua Cop	139,90 DM
Virtua Fighter II	109,90 DM
Virtua Hang on	99,90 DM
Wing Arms	99,90 DM

SUPER NINTENDO

[illegible]	64,90 DM
[illegible]	[illegible]
Breath of Fire II (US)	[illegible]
Blackhawk	[illegible]
Daddy's Quest	[illegible]
EWJ II	[illegible]
Fifa 96	109,90 DM
Illusion of Time	109,90 DM
Jungle Strike	89,90 DM
Return of Yedi	49,90 DM
Secret of Evermore	119,90 DM
Secret of Mana	109,90 DM
Super Turrican II	99,90 DM
Superstar Soccer Deluxe	129,90 DM
Theme Park	99,90 DM
Tiny Toons	39,90 DM
World Heroes	49,90 DM
Yoshi's Island	109,90 DM
Zombies	49,90 DM
Zelda	99,90 DM

MEGA DRIVE

Alien Soldier	79,90 DM
Batman Returns (CD)	9,90 DM
Castlevania	34,90 DM
Comix Zone	99,90 DM
Donald Duck III	99,90 DM
EWJ	59,90 DM
EWJ II	109,90 DM
Fifa 96	99,90 DM
Havoc	59,90 DM
Light Crusader	109,90 DM
NHL 96	99,90 DM
Soleil	109,90 DM
Shadowrun (US)	49,90 DM
Sonic Compilation	109,90 DM
Striker	49,90 DM
Vectorman	99,90 DM
WWF Arcade	99,90 DM
X-Perts	109,90 DM

ZUBEHÖR

SCHON AB 9,90 DM

Action Replay 3 SN	99,90 DM
Action Replay 2 MD	79,90 DM
Action Replay SAT	99,90 DM
Action Replay PSX	49,90 DM
Antennenkabel MD 1/2 + MS	19,90 DM
Game Gun 3DO	79,90 DM
Game Mage	69,90 DM
Game Saver	69,90 DM
Jaguar Pad	49,90 DM
Joypad SN	ab 19,90 DM
Joypad MD	[illegible]
Joystick MD/SN	[illegible]
Mouse MD-SN	29,90 DM
PAD Verlängerung MD/SN	9,90 DM
Quickjoy Pad MD/SN	ab 29,90 DM
RGB Kabel SN	29,90 DM
RGB Kabel MD	39,90 DM
US Adapter SN/MD	29,90 DM
5 Player Ad. SN/MD	59,90 DM
6 Player Ad. SAT	49,90 DM
3DO Pads	ab 39,90 DM

GAME BOY SPECIAL ED 99,90 DM

[illegible] 89,90 DM

Irrtümer + Preisänderungen vorbehalten!

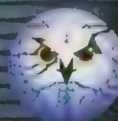
VERSANDHOTLINES 0231/573233 + 556140
LADEN + VERSAND Brückstr. 42-44 44135 D'MUND

HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - ÜBER FAX: 02 31 / 52 15 53 --- HEY! AB JANUAR SIND WIR AUCH IM INTERNET! (DYNATEX. DE)
"TÄGLICH NEWS FÜR ALLE SYSTEME" - CALL US! --- VERSANDKOSTEN 10,- DM (NACHNAHME) AB 300,- DM FREI!!!

DYNATEX LADEN ESSEN 02 01 / 79 66 52
LADEN 2 Rüttenscheiderstr. 59 45130 ESSEN

KRAZY IVAN

Demnächst erhältlich für PlayStation





DESC

Mit Descent beweist uns Interplay mal wieder, wie einfach sich PC-Klassiker auch für die Playstation umsetzen lassen.

Erst vor knapp einem Jahr verlieh die Power Play der PC-Version von *Descent* das Prädikat Super und belohnte das ausgezeichnete 3D-Spiel mit 81% Spielspaß. Warum also etwas Neues versuchen, wenn das Gute liegt so nah, dachten sich die Interplay-Bosse und kündigten Playstation-Umsetzungen von *Descent* und *Cyberia* an, zwei der besten Interplay-Produkte des vergangenen Jahres für PC. Beide Programme stehen kurz vor der Vollendung. Wir konnten die Beta-Versionen über Weihnachten und Neujahr bereits ausgiebig testen.



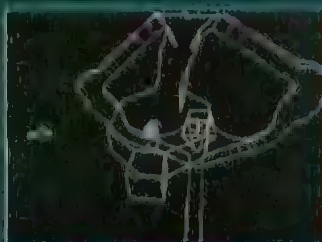
Die Grafik scrollt schnell und fließend und sorgt bietet eine perfekte 3D-Illusion

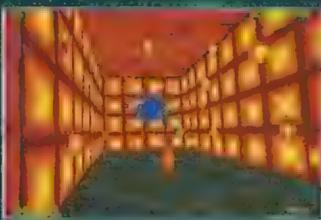


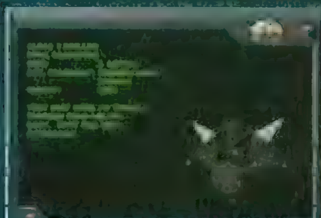
Die Typen sind auch aus der Nähe relativ harmlos



Gerendert wird bei Descent zum Glück nur zu Beginn





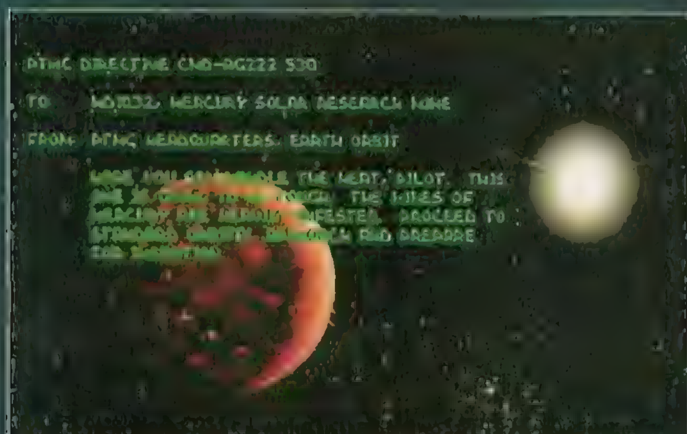


Oben: Die Karte wird sehr unübersichtlich, wenn Ihr erst mal den gesamten Level erforscht habt.
Rechts: Im Verlauf des Spiels tauchen immer stärkere Gegner auf



Am Ende jeder Stage trefft Ihr auf den Zentralcomputer, der Euch mit roten Feuerbällen attackiert



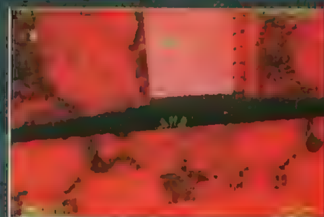


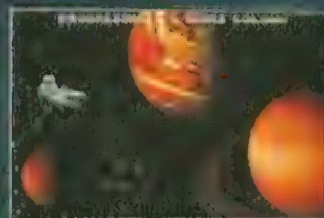


Oben: Ein Schuß und die kleine Nervensäge ist beseitigt.
Mitte: Vor jedem Level gibts ein kurzes Briefing
Unten: Der Lava solltet Ihr nicht zu nahe kommen

In *Descent* setzt Ihr Euch als Söldner im Dienst der Terran Minerals Corporation hinter das Steuer eines vielseitigen Raumschiffs, mit dem Ihr auf mehreren Planeten in den Minen der Corporation für Ordnung sorgen sollt. Die eigentlich sehr zuverlässigen Roboter der Gesellschaft spielen nämlich verrückt und haben die Kontrolle über die meisten Anlagen übernommen, die Sicherheitssysteme umprogrammiert und die menschlichen Besatzungen eingesperrt. Nach der Einsatzbesprechung werdet Ihr in das erste Minensystem eingeschleust. Im Gegensatz zu den meisten anderen 3D-Actionspielen bietet uns Interplay bei *Descent* tatsächlich die vielgepriesene dritte Dimension, denn Euer Raumschiff bewegt sich wirklich völlig frei im Raum. Ihr steuert Euer Gefährt in alle Richtungen, was bei manchen Mitarbeitern von Acclaim, dem deutschen Vertrieb von *Descent*, für Übelkeitsanfälle sorgte. Die unterschiedlichen Level sind dementsprechend auch für die völlig ungebundene Bewegung ausgelegt. Die Gänge verzweigen sich *in alle Richtungen*. Begriffe wie oben und unten vergißt man schnell, vor allem, weil auch die zahlreichen Gegner die uneingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten nutzen. Ziel in jeder Station ist es, den Hauptcomputer zu finden und auszuschalten. Allerdings sind einige Abschnitte meist gesichert und nur mit dem farblich passenden Schlüssel zu erreichen, der natürlich auch irgendwo gut versteckt liegt. Falls Ihr nebenbei auch noch einige Geiseln befreit, erhaltet Ihr nach erfolgreicher Mission entsprechende Bonuspunkte. Nachdem Ihr den Hauptcomputer zerstört habt, aktiviert sich die automatische Selbstzerstörung und Ihr rast möglichst schnell zum Ausgang, den man am besten vorher schon auskundschaftet.







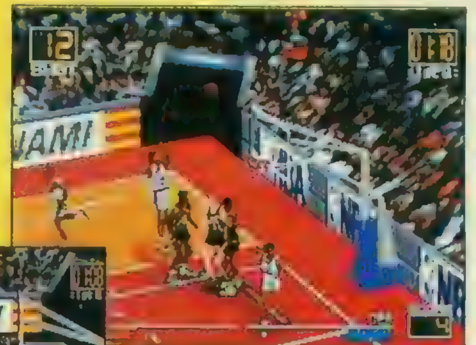


Descent beweist wieder einmal, daß Sonys Playstation sich auch vor den schnellsten Pentiums nicht zu verstecken braucht

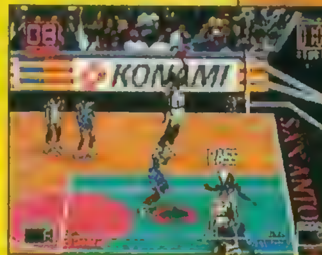
Im Verlauf des Spiels findet Ihr ständig Waffen, mit denen Ihr Euer Raumschiff kräftig aufrüstet. Im Vergleich zur energiefressenden Fusionskanone wirkt die Laserkanone geradezu lächerlich. Zielsuchende Raketen und weitere wirkungsvolle Knallkörper vervollständigen Euer Arsenal. Vor gegnerischen Treffern bewahrt Euch ein Schutzschirm, der allerdings mit jedem Einschlag schwächer wird. Blaue Energiekapseln sorgen für Nachschub, außerdem stehen Euch noch eine Tarnvorrichtung und eine zeitlich begrenzte Unverwundbarkeit zur Verfügung. Wer mal wieder die Orientierung verloren hat, sucht sich den richtigen Weg dank Automapping auf der allerdings nicht immer übersichtlichen Vektorgrafik-Karte, die alle Räume und Gänge kartographiert, die Ihr schon besucht habt. Mit mehreren Dreh- und Zoom-Optionen läßt sich die Karte aus jedem Winkel analysieren. Euren Spielstand speichert das Programm auf Eure Memory Card (drei Blöcke). Wer dieses unverzichtbare Utensil nicht besitzt, notiert sich das 20-stellige Paßwort. *Descent* soll im März veröffentlicht werden. rz

NBA In The Zone

Es ist kein Geheimnis mehr, daß Konami versucht, sich auch mit Sportspielen einen Namen zu machen. Hier kommt das erste Basketballspiel für die Playstation



Leider müssen sich die auf eine "echte Simulation" wartenden Fans noch bis Ostern mit NBA Jam die Zeit vertreiben



NBA I.T.Z. hat natürlich nichts mit den athletischen Verrenkungen irgendwelcher Sportkader in der ehemaligen sowjetischen Besatzungszone zu tun; bei der Vielzahl an NBA-Spielen sind Konami lediglich die Füllwörter ausgegangen. Das herausstechendste Feature dieser 32-Bit-Basketballsimulation ist ein 8-Spielermodus, wobei allerdings zwei Multitaps und acht Joypads benötigt werden. Ihr tretet dann mit zwei Viererteams gegeneinander an. Per Multitap können aber auch fünf menschliche Mitstreiter eine komplette Mannschaft übernehmen und dem Computer zeigen, wer besser punktet. Da *NBA Jam* die Untersparte des Spaß-/ Actionbasketballs derart souverän anführt, hat sich Konami bewußt für ein realititätsgetreues Programm im Fahrwasser von *EAs* Erfolgsschema entschieden. Die Grafik erinnert auf den ersten Blick eher an *Slam 'n Jam*, spielerisch ähnelt das Ganze jedoch mehr der *NBA-Live*-Serie. Der Court läßt sich aus einer isometrischen Sicht oder von der Seite betrachten. Als Spielmodi wählt Ihr entweder "Freundschafts"- oder "Ausscheidungsspiel", wobei dann natürlich die offiziellen NBA-Regeln angewendet werden. *ds*





Außenstehende könnten meinen, sie glotzen gerade Eurosport

JETZT GEHT'S LOS!

Sony Playstation – Spiele

Alien Trilogy *	89,99
Air Combat	89,95
[illegible]	89,99
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	89,99
Chaos Control *	89,99
Cybersled	89,95
Cyberspeed	89,95
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme Games	89,95
FIFA Soccer 96	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Goal Storm *	89,99
[illegible]	89,99
Hi-Octane	89,99
International Championship Soccer *	99,99
Jack is Back (Alone in the Dark 2) *	109,99
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,99
Lemmings 3D	AKTIONSPREIS 69,95
Loaded	89,99
Lone Soldier	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Hockey 96 *	89,99
Novastorm	AKTIONSPREIS 69,95
Panzer General *	89,99
[illegible]	89,99
PGA Tour Golf 96 *	89,99
Philosoma *	89,99
Powerserve Tennis *	99,99
Primal Rage *	89,99
Rapid Reload	89,95
Rayman	89,95
Revolution X *	79,99
Raiden Project	89,95
Raven Project *	89,95
Ridge Racer	99,95
Ridge Racer 2 (jap.)	149,99
Road Rash *	89,99
Shell Shock *	79,99
[illegible]	89,99
Slayer *	89,99
Starblade Alpha *	89,99
Street Fighter – Movie	AKTIONSPREIS 69,95
Street Racer *	89,99
Striker 96	89,95
Tekken	99,95
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2 *	79,99
True Pinball *	99,99
Twisted Metal *	89,99
View Point *	89,99
Warhammer *	89,99
Warhawk	89,95
[illegible]	99,99
WipEout	99,95
Worms	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95
X-Men: Children of the Atom *	79,99

Sony Playstation – Zubehör

Control Pad	59,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,99
[illegible]	69,95
Specialized Ascii Joystick	119,95
Specialized Ascii Pad	69,95

Sega Saturn – Spiele

[illegible]	89,99
Black Fire (Import) *	119,99
Bug	109,95
Casper *	89,99
Clockwork Knight 2	109,95
Corpse Killer (Import)	109,99
Cyberia *	89,99
Cyber Speedway	99,95
Dark Legend (Import)	119,99
Daytona USA	109,95
Deadly Skies *	99,99
Defcon 5 (Import) *	119,99
Digital Pinball	109,95
Endorfun *	89,99
[illegible]	89,99
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,99
Galactic Attack *	99,99
Ghen War (Import) *	119,99
Hebereke Popoitto *	99,99
High Velocity (Import) *	119,99
Hi-Octane *	89,99
Johnny Bazookatone *	89,99
Magic Carpet *	89,99
Maximum Surge (Import) *	119.99
Minnesota Fats (Import)	119,99
Myst	109,95
Mystery Mansion (dt.)	129,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Qurterback Club '96 *	79,99
NHL Allstar Hockey	109,95
[illegible]	89,99
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,99
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,99
Pool Champion *	89,99
Primal Rage *	89,99
Raven Project *	89,99
Rayman	89,95
Real Yumene (dt.) *	129,99
Revolution X *	79,99
Robotica	99,95
[illegible]	109,99
Shanghai (Import)	59,99
Shell Shock *	99,99
Shinobi X	109,95
Sim City 2000 *	109,99
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,99
Theme Park	89,95
Thunderhawk 2	99,99
True Pinball *	99,99
Victory Boxing *	99,99
Victory Goal	109.95
Virtua Cop	149,99
Virtua Fighter Remix	69,95
[illegible]	109,99
Virtual Hydlide	109,95
Virtua Racing *	89,99
Waterworld *	89,99
World Series Baseball *	109,95
Worms *	99,99
X-Men: Children of the Atom *	79.99

Sega Saturn – Zubehör

Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
[illegible]	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Universal-Adaptor für Import-Spiele	79,99
Virtua Stick	89,95

SONY



Playstation

Grundgerät 559,95
incl. Control Pad





SEGA SATURN™

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Wo Sie uns finden:

Nun endlich auch in Hamburg!

Media Point **Berlin – Neukölln** Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144	Media Point **Berlin – Steglitz** Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182	Media Point **Hamburg – Harvestehude** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hoheluftbrücke Bus 35, 102
Media Point **Berlin – Friedrichshain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 37 11 U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh. Tram 20, 21 Bersarinplatz	Media Point **Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 381 17 20 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204	Media Point **Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

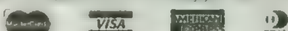
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse. 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten, der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu



CYBERIA

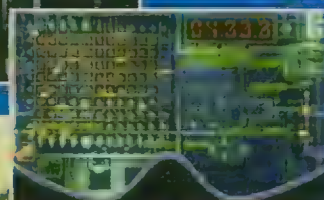
Wer eine der 32-Bit-Konsolen besitzt, hat sich mittlerweile an brilliant aussehende gerenderte Vorspänne gewöhnt, wobei man sich manchmal wundert, warum dann das Spiel so mies aussieht. Mit *Cyberia* vollzieht Interplay den nächsten logischen Schritt zum Adventure mit komplett vorausberechneter Grafik. Das heißt, sämtliche Hintergrundgrafiken werden auf der CD abgelegt und wie ein Film vor Euren Augen abgespielt. Über die Hauptfigur greift Ihr nur an bestimmten Situationen ins Geschehen ein, in dem Ihr z.B. entscheidet, in welche Richtung Eure Figur gehen soll. Bei Cyberia heißt der Held Zak, und er soll im Alleingang die dunklen Machenschaften einiger Verbrecherkartelle durchkreuzen. Nachdem Ihr mit Mühe aus dem eigenen Hauptquartier entkommen seid, düst Ihr in einem Kampfflugzeug Richtung Sibirien. In der Luft greifen Euch ständig feindliche Truppen an, die Ihr mit Eurem Laser und dem von Euch steuerbaren Cursor abschießt. Die Flugbahn Eures Fliegers ist dabei genau festgelegt, Ihr habt keinen Einfluß darauf. Nach der Landung in Sibirien betretet Ihr einen Forschungskomplex, in dem es endlich ein paar knackige Rätsel zu lösen gibt. Allerdings hängt auch hier Euer Spielglück meist davon ab, ob Ihr an im richtigen Moment den richtigen Knopf drückt. Da Ihr nur ein Leben habt, empfiehlt es sich, den Spielstand so oft wie möglich zu sichern oder das Paßwort regelmäßig zu notieren. *rz*



Dank der Grafikpower der Playstation können sich erstmals auch Konsolenbesitzer an vollständig gerenderten Adventures versuchen. Interplays Cyberia macht den Anfang.

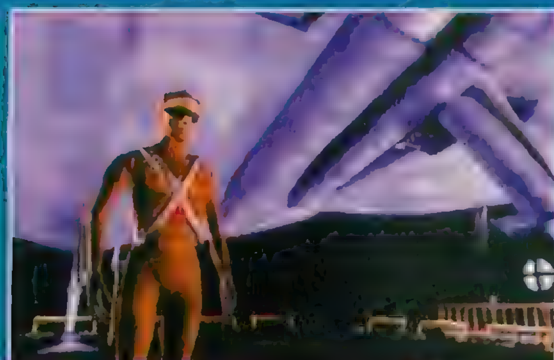


Links oben: Computer-Erotik mit vollgerendertem Küßchen. Cyber-Sex, ick hör dir trapsen...



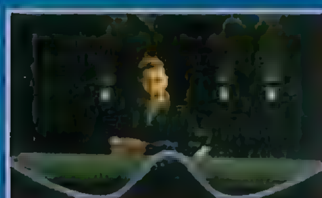


Oben: Wie entschärfe ich eine Bombe? Augen zu und mit den Knöpfen spielen



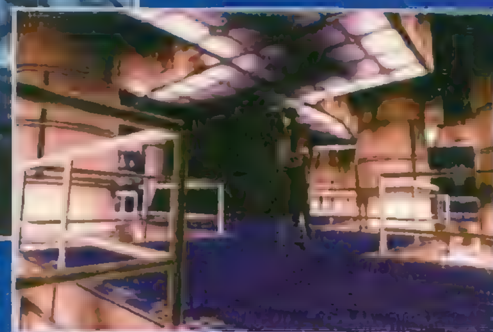
Zak bewegt sich absolut fließend und gut animiert durch die Computerlandschaften







Links: Der Typ mit den Zöpfen gibt Euch Eure Befehle



Rechts: In Sibirien wird's erst richtig rätselhaft



Power Sports Soccer

Auch Sony Interactive hat ein – fast schon für jeden Publisher obligatorisches – Polygon-Fußballspiel in der Mache. So stehen die Aktien:



Also, programmiert wird das PSS-Teil derzeit in der französichen Niederlassung, wo die Spieleranimationen allesamt im *Motion-Capture-Verfahren* (siehe hierzu auch unseren Bericht in VG 6/95) selbst aufgenommen und digitalisiert werden. Bis zur Marktreife werden allerdings noch mindestens drei Monate ins Land gehen. Momentan feilscht das Management gerade um die Rechte an den Spielernamen. Es ist aber nicht sehr wahrscheinlich, daß bei 2500 Spielern aller Erstligaclubs der fünf großen Euro-Ligen wirklich die Originalnamen im Spiel auftauchen werden. Per Multitap können bei *Power Sports Soccer* bis zu vier Spieler gleichzeitig ins Geschehen einsteigen. Fünf Spielmodi sind auf der CD enthalten: Training, Feundschaftsspiel, Arcade, Turnier oder Season. Außer der normalen, "ernsten" Spielart könnt Ihr auch eine Blödelvariation des Spiels einstellen, bei der zwei Hausfrauen die Rolle des Kommentators übernehmen und Eure Spieler als Vampire, Zwerge oder Skelette rumbolzen. Wie es sich mittlerweile für ein echtes 3D-Spiel gehört, darf zwischen verschiedenen Ansichten (z.B. isometrisch, *Sensible Soccer*- oder *Striker*-Perspektive) ausgewählt werden. Bei einigen dieser Perspektiven kann auch frei ins Bild rein- bzw. herausgezoomt werden. *ds*



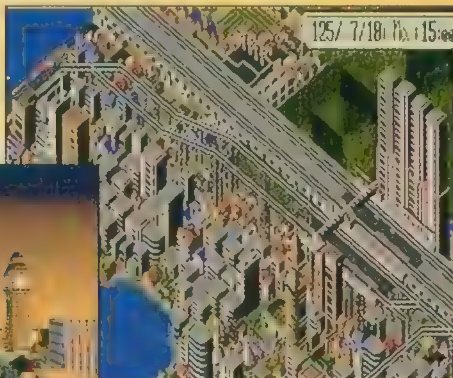
Das Spiel wird übrigens live und in verständlichem Deutsch kommentiert

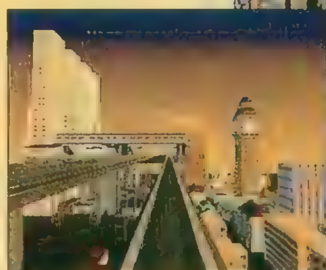
A IV GLOBAL

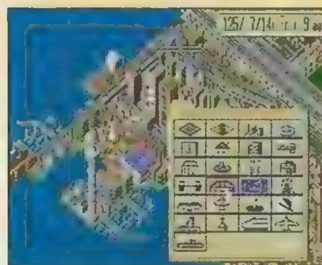
Eisenbahn-Freaks dürfen sich bald auf ein Playstation-Spiel freuen, das es in sich hat.

Schon einmal hat der japanische Simulations-Experte Artdink eine Playstation-Variante seines PC98-Spiels *A IV* herausgebracht. Dabei handelte es sich um eine Wirtschaftssimulation, in der Ihr als Chef einer privaten Eisenbahngesellschaft versuchen mußtet, für eine wachsende wirtschaftliche Konjunktur in der umliegenden Region zu sorgen. So baut Ihr in bester *Sim City*-Manier Häuser, Büros, Vergnügungsparks und natürlich Bus- und Eisenbahnlinien. Die vorliegende Version trägt jedoch diesmal den Zusatz *Global*, und beinhaltet einige erweiterte Features, die auch für Nicht-Japaner interessant sein dürften. So kann man sich zu Beginn des Spiels für eine von vier Sprachen (Japanisch, Englisch, Französisch und Deutsch) entscheiden. Danach erfolgt die gesamte Menüführung in der jeweiligen Sprache. Auch das Land darf man sich aussuchen. Zwar ändert sich am eigentlichen Spiel grundsätzlich nichts, doch die Formen von Gebäuden unterscheiden sich äußerlich ein wenig. So werden in europäischen Ländern die Baseball-Stadien zu Fußball-Stadien umfunktioniert. Sehenswürdigkeiten ändern ebenfalls ihr Äußeres. So findet man z.B. in Deutschland den Turm von Schloß Neuschwanstein, oder in Amerika entsprechend die Freiheitsstatue. Zusätzlich zu den 24 Maps in *A IV Evolution* befinden sich in der *Global*-Version zudem 15 Szenarien, die die geographischen Gegebenheiten in den fünf Ländern berücksichtigen. Laut Artdink soll demnächst auch eine deutsche PAL-Version erscheinen, doch ein genauer Termin steht nicht fest. *tet*

Die Grafik basiert gänzlich auf Polygonen



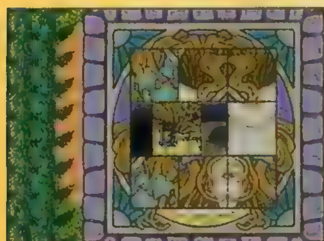




BEYOND THE BEYOND

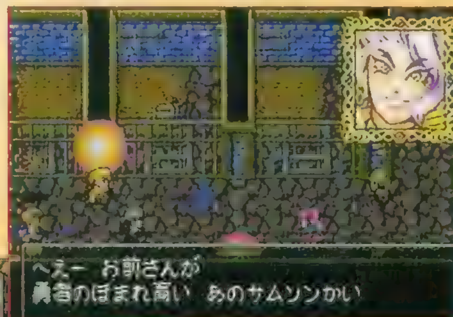
Sony CE beschert uns ein Rollenspiel, das für Nicht-Japaner wie ein Buch mit sieben Siegeln erscheinen dürfte.

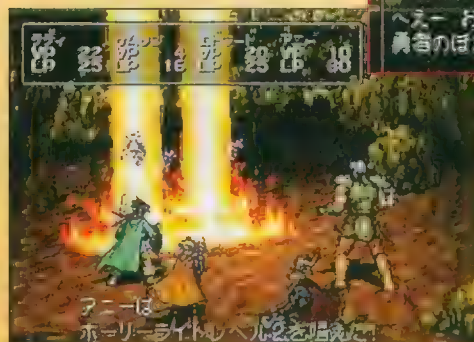
Das in Japan zur Zeit am meisten verkaufte Playstation-Rollenspiel heißt *Beyond the Beyond* und baut auf dem altbewährten Prinzip eines *Final Fantasy* auf. So bietet sich dem versierten Rollenspieler ein Spielsystem, das sich auf den ersten Blick nicht so sehr von dem eines Super-Nintendo-Spiels unterscheidet. Doch wenn Ihr Euch tiefer ins Spielgeschehen hineinwagt, werden Euch einige Details buchstäblich ins Auge stechen, die die grafischen Möglichkeiten eines 16-Bit-Systems bei weitem übertreffen. Am deutlichsten zeigt sich dies im Kampfmenü, wo Ihr statt einer starren, eine rotierende und sich ständig in Bewegung befindliche Perspektive vorfindet, die Ihr auf Knopfdruck zudem selbst bestimmen könnt. Die Grafik basiert somit auf einer Mischung aus Pixelgrafik und Polygonen (Voxel). Auch das Spielprinzip bietet viel Abwechslung. Neben den vielen (auch versteckten) Charakteren, die ständig in Eure Truppe aufgenommen werden möchten, bereitet das Arsenal von Zaubersprüchen ein besonderes optisches Vergnügen. Auch Kopfarbeiter unter Euch dürften ebenfalls ihre helle Freude an den vielen Puzzles und Rätseln haben. Umgekehrt bedeutet dies jedoch vorerst, daß Japano-Muffel tunlichst die Finger von *Beyond the Beyond* lassen sollten. Nach Aussagen von Sony Computer Entertainment wird zur Zeit erwägt, ob das Spiel auch in Deutschland vertrieben wird. *tet*





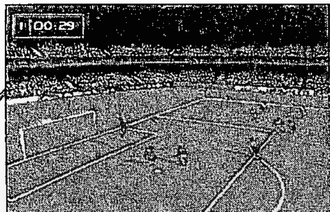
Puzzles und Rätsel sind in diesem Spiel an der Tagesordnung

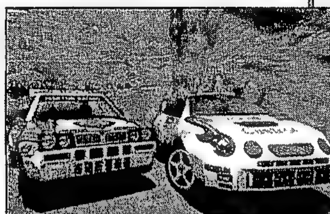






Natürlich dürfen wir uns auch auf Zwischensequenzen freuen


PLAYSTATION DT
FIFA-SOCCER 96


SATURN DT
SEGA RALLY


SATURN DT
VIRTUA FIGHTER II

Beispiel 1: Sony Playstation	
+ 2tes Joypad + Memory Card + Tekken	DM 37.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn	
+ 2tes Joypad + Virtua Fighter + Sega Rally	DM 42.- monatlich bei 24 Monaten

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.
Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	*29.90
Hebereke´s Popoitto dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint us	119.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

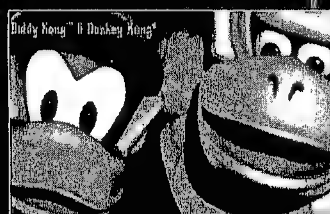
SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	69.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden S jp	119.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Wing Arms dt	99.90

AUCH IMPORTE AUF LAGER!

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067


PLAYSTATION DT
WARHAWK



SUPER NES DT
DONKEY KONG II



SUPER NES DT
SECRET OF EVERMORE

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	499.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Aerofighters III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters ´95	*99.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	119.00

GÜNSTIGE ANGEBOTE AUF LAGER!

MEGA DRIVE

Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES

Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
DK Country II	139.90
Earth Worm Jim II dt	119.90
Final Fantasy III us	149.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
NHL-Hockey ´96 dt	109.90
Secret of Evermore dt	129.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Tim im Tibet dt	139.90
Weapon Lord PAL	139.90
WWF - Arcade Games dt	119.90
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	399.00

* = nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N RUN®

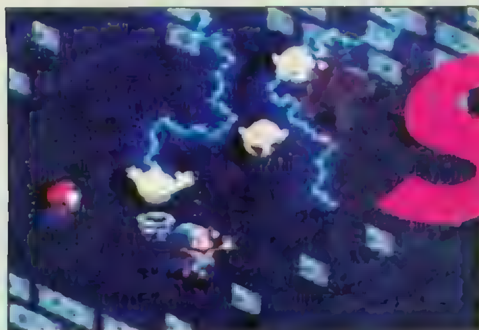
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax. 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

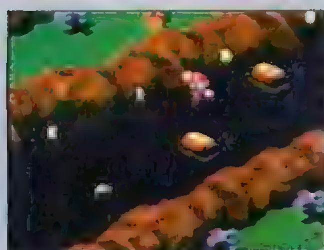


SQUARE Special

Noch nie wurden so viele Square-Titel angekündigt wie gerade zu Jahresbeginn. Wir haben für Euch einmal in die weltgrößte Rollenspiel-Trickkiste hineingeschnuppert.

Super Mario RPG

Obwohl der Verkaufstermin kurzfristig auf den 9. März 96 verschoben wurde, ist *Super Mario RPG* wohl einer der interessantesten Square-Titel in diesem Jahr (siehe auch Bericht in VG 10/95). Wie der Name schon sagt, spielt Mario die Hauptrolle in diesem Zwitter zwischen Jump'n Run und Rollenspiel. Ihr betrachtet das Spielgeschehen aus der isometrischen Perspektive und bewegt Euch auf einem actionträchtigen Gelände voll mit Treppen, Schluchten, Pilzen und Wasserrohren. Kommt Ihr mit einem Feind (der ebenfalls auf dem Bildschirm sichtbar ist) in Berührung, beginnt ein Kampf per Kommandomenü. Dabei drückt Ihr einfach die entsprechende Taste, je nach dem, ob Mario und seine Freunde angreifen, sich verteidigen oder Zaubersprüche anwenden sollen. Die Optik basiert auf vorgerenderter und anschließend komprimierter Grafik, wie wir sie von *Donky Kong Country* her bereits kennen. Ihr könnt Euch jetzt schon auf eine vollplastische farbenfrohe Welt freuen. Zudem wird der Preis zumindest in Japan auf Empfehlung von Nintendo um einiges niedriger angesetzt als geplant. Statt der bisher offiziell angekündigten 9800 Yen (ca. 140 Mark), werden Mario-Freunde für dieses 32-MBit-Super-Nintendo-Modul lediglich 7500 Yen (ca. 100 Mark) hinblättern müssen.



Typische Jump'n Run-Einlagen

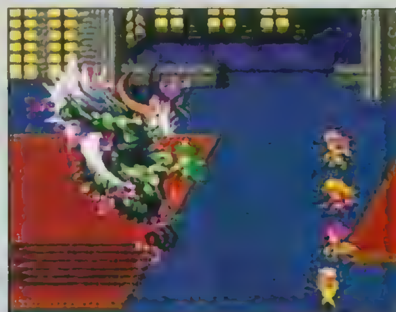


Auch Drachenfreund Yoshi ist mit von der Partie. Hier wetteifert Ihr gegen andere Yoshi-Drachen.



3D-Stages fordern ebenfalls Geschicklichkeit







Romancing Saga 3 besticht durch ausgefallene Spielideen

Romancing Saga 3

Es gehört beinahe schon zur Tradition, daß Sqare in der *Romancing Saga*-Serie die meisten Experimente anstellt. Auch im dritten Teil könnt Ihr Euch auf einige Überraschungen gefaßt machen. Als erstes wählt Ihr einen der acht Hauptcharaktere, die Euch zu Beginn des Abenteuers zur Verfügung stehen. Ihr werdet jetzt schon ahnen, daß sich die Story im Verlauf des Spiels weit verzweigen wird. Viele kleinere Geschichten fügen sich zu einem Ganzen, und so kann es mitunter passieren, daß Ihr eine Handlung erlebt, die Euer Kumpel beispielsweise nie zu Gesicht bekommen hat (und natürlich auch umgekehrt). Neben dem großen Handlungsfreiraum wird spielerisch natürlich auch einiges geboten. Die Truppe, in der maximal bis zu sechs Kämpfer (davon fünf im Kampfmodus) Platz finden, kann unter sich Special-Moves weitervermitteln. Zu jeder Waffenart gibt es separate Erfahrungslevel. Zaubersprüche und Waffen können in Geschäften eingekauft werden. Auf letzteres kann man verzichten, wenn man Glück hat. Wenn Ihr nämlich die richtige Person mit der richtigen Charaktere anspricht, steht Euch später ein Waffenschmied zur Verfügung, der ausgefallene Waffen zum Nulltarif herstellt. Aber auch Liebhaber von Strategiespielen und Wirtschaftssimulationen kommen nicht zu kurz. So dürft Ihr mit "Michael Ausbach" als Helden ein ganzes Königreich regieren oder mit "Thomas Bent" eine Firma gründen. Für interessierte Japanologen ist *Romancing Saga 3* (Super Nintendo) für 11400 Yen (ca. 160 Mark) bereits in Japan im Handel.

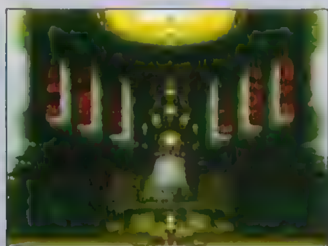


Das Ergebnis der Zuchtarbeit in Bahamut Lagoon: Ein Grand-Dragon

Bahamut Lagoon

Unter der offiziellen Genre-Bezeichnung "Strategierollenspiel mit Drachenzuchtsimulation" erscheint am 9. Februar das *Bahamut Lagoon* fürs Super Nintendo. Vom Spielprinzip jedoch ähnelt es einem *Shining Force* (Mega Drive), wobei eine der Hauptaufgaben darin besteht, Drachen zu züchten, um sie im Kampf einzusetzen. Das Ganze spielt in einer Märchenwelt namens Orelus, die hoch über den Wolken schwebt und zudem die Heimat unserer zwei- und vierbeinigen Helden ist. Von hier aus zieht Ihr mit Eurer Truppe, bestehend aus Menschen und den dazugehörigen "Hausdrachen", und bekämpft das gegnerische Imperium. Das Hauptinteresse der Rollenspielegemeinde gilt dabei natürlich dem Drachenzucht-Simulationsteil. Je nach Erfahrungspunkten und zur Verfügung stehender "Futter-Items" können sich die Drachen weiterentwickeln. Dies äußert sich bei den vorhandenen Zaubersprüchen. Ein Feuerdrache beherrscht demnach zahlreiche Feuer-Magien, beim Eisdrachen hingegen liegt der Schwerpunkt bei wäßrigen Zaubersprüchen. Kostenpunkt für dieses Vergnügen: 11400 Yen (ca. 160 Mark).







Der hohe Qualitätsstandart von Square-Spielen ist auch in Bahamut Lagoon zu bewundern. Auch das Spielsystem ist gut durchdacht.

Front Mission 2

Freunde des Strategiespiels werden den Vorgänger bereits kennen. *Front Mission 2 - Gun Hazard* wurde diesmal jedoch als reinrassiges Action-Rollenspiel (Action Adventure) konzipiert. Die Geschichte beginnt im Jahre 2064, als eine Revolution vom Zaun bricht und unser Held Albert fälschlich als Entführer des Präsidenten von den Regierungstruppen gejagt wird. Albert findet Unterschlupf bei einer Söldnertruppe und beginnt die Suche nach den wirklichen Verantwortlichen. Das Spiel besteht grundsätzlich aus drei unterschiedlichen Ebenen. Zunächst sucht Ihr Euch auf einer Weltkarte Euer Zielgebiet aus. Dieses Gebiet, das sich in einer isometrischen Perspektive zeigt, birgt verschiedene Missionsorte, die Ihr Euch meistens aussuchen könnt. Hier schaltet die Perspektive in eine Seitenscroll-Ansicht, wo auch das eigentliche Geschehen wie Kämpfe, Suchaktionen oder Handlungsabläufe stattfinden. Der Actionteil ist Euch in Form eines Jump'n Run gegeben, wobei Ihr einen ausbaufähigen "Wanzer" (Mech Warrior-ähnlicher Roboter) steuert. Der Verkaufsstart von *Front Mission 2* soll in Japan am 23. Februar zu einem Preis von 11400 Yen (ca. 160 Mark) erfolgen. Nur diesmal leider ohne englische Menüs... *tet*





Die grafische Qualität ist auch nicht zu verachten, so z.B. bei Zwischensequenzen.



Auf der Weltkarte wählt Ihr Euer Ziel aus



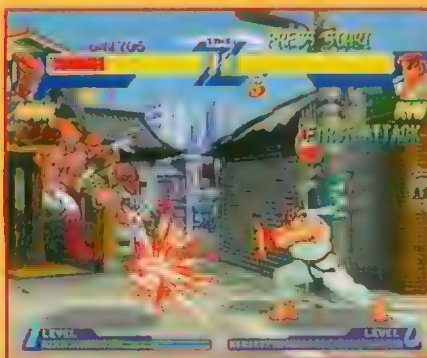
Freunde von Jump'n Runs kommen bei Front Mission 2 ebenfalls auf ihre Kosten. Hier werdet Ihr von einem Heli-Wanzer belästigt.

Street Fighter α

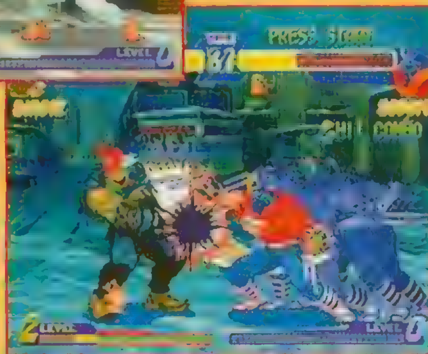
Nach längerer Zwangspause melden sich die legendären Pixel-Street Fighter wieder aus dem Exil zurück. Als erstes dürfen sich alle Playstation-Besitzer auf die aktuelle Automatenumsetzung von Capcom freuen.

Anstatt das seit langem verspätete Darkstalkers endlich zu veröffentlichen, versucht Capcom, die 32Bit-Gemeinde mit einem weiteren Street Fighter-Sequel bei Laune zu halten. Nach dem großen "SF: The Movie"-Flop fand die Entwickler-Crew wieder schnell zu ihren traditionellen Zeichenkünsten zurück und präsentiert nur kurze Zeit nach der Spielhallenpremiere die Heimversion aller bisherigen Straßenkämpfer-Epen. Für diejenigen, die es noch nicht wissen, das ominöse "Alpha" (in Japan "Zero" genannt) steht für eine Geschichte, die lange Zeit vor der eigentlichen Street Fighter-Saga ihren Anfang nimmt. Zum damaligen Zeitpunkt fehlte noch fast ein ganzes Dutzend der aktuellen "Turbo"-Recken. Auf 'Guile', 'Fei-Long', 'Blanka', 'T. Hawk', 'E. Honda' und sechs weitere prominente Hauptdarsteller müssen alle "Die Hard"-Fans diesmal leider verzichten. In die freigewordenen Lücken springen einige bekannte Persönlichkeiten, die wir bereits aus anderen Capcom-Klassikern kennen. New-comer 'Guy' und Bösewicht 'Sodom' z.B. wurden aus der Final Fight-Serie ausgeliehen, die hübsche 'Rose' hingegen stammt unverkennbar aus der Darkstalkers-Sippschaft, währenddessen 'Adon' und 'Birdie' sich bereits im allerersten Street Fighter-Teil tummelten. Doch auch von der ruhmreichen SSF2-Truppe fand noch einige Haudegen ein freies Fenster-Plätzchen. Oder mal ehrlich, welcher SF-Anhänger würde schon gerne auf seine restlichen Lieblingsfiguren wie 'Chun Li', 'Ryu', 'Ken', 'Sagat' und 'Bison' auch noch verzichten wollen? Neben dem ungewohnt jugendlichen Comic-Gesichtern sind alle Charaktere ein gehöriges Stück in die Höhe gewachsen und haben eindrucksvoll an natürlicher Schönheit hinzugelegt, was von den Backgrounds allerdings nicht gerade behauptet werden kann. Selten gab es solch einfallslose Hintergrundkulissen in einem Capcom-Prügelwerk zu sehen. Sogar auf altgediente Spezialeffekte wie das zeilenorientierte Boden-Scrolling muß diesmal verzichtet werden. Was Steuerung und Move-Palette betrifft, gibt es keine innovativen Unterschiede zur "Turbo"-Variante festzustellen. Neu ist, daß man eine Bodenrolle und "Counter"-Attacken ausführen kann, außerdem sind neben den X-Men/Darkstalker-verwandten Dreifach-Level Super Combos nun auch Air-Blocks möglich. Ansonsten verfügt jeder Fighter über eine leicht angereicherte Special-Kollektion, die mit typischen Joypad/Button-Kommandos unverkennbare Fireballs und Magic-Flashes hervorzaubern. Alles in allem bleibt ein spielerisch hochkarätiges Beat'em-Up übrig, das die altbewährte Erfolgsformel im gewohnten Capcom-Stil präsentiert. Street Fighter Alpha wird frühestens Ende März als PAL-Version bei uns offiziell erhältlich sein. *ws*

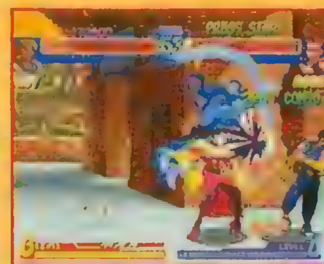
Muster: Galaxy 089/7605151



"Ken" läßt wie gewöhnlich seine Fireball-Künste sprechen



Schlitzer "Sodom" verpaßt dem SF-Veteranen "Birdie" einen Satz heiße Ohren





Sexy-Hexi "Rose" landet hier einen wunderschönen 3-Hit-Combo
Rechts: "Sagat" hat gerade "Chun-Li" in Arbeit



Auch "Ryu" hat in seiner jugendlichen Höchstform ein paar brandheiße Tricks hinzugelernt



Zottelhaar "Gouki" (linke Seite) ist einer von den drei versteckten Charakteren



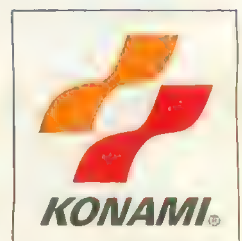
Mit NBA Give 'N Go
teilst Du die Körbe aus.

NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegdämmern.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende. Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling. Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!



OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



Selbst nach dem Release von Virtua Fighter 2 und Sega Rally Championship können Saturn-Freunde nicht aufatmen. Auch in diesem Monat wurden interessante Titel angekündigt.

Panzer Dragoon Zwei

Panzer Dragoon bekommt einen Nachfolger. Diesmal wird unserem Helden in der gerenderten Vorsequenz ein Drachenbaby vor die Haustür gesetzt. Nachdem er den kleinen Feuerspucker großgezogen hat, geht es in gewohnter *PD*-Manier durch die 3D-Polygonlandschaft, wobei Ihr des öfteren auch auf verzweigte Stellen stoßen werdet. Somit könnt Ihr während des Fluges entscheiden, welche Strecke Ihr durchfliegt. Bezüglich der Steuerung und der bewährten Perspektivenwahl bleibt jedoch alles beim alten. *Panzer Dragoon Zwei* (schreibt sich tatsächlich so!) soll noch in diesem Frühling in den Regalen von Tokio stehen.



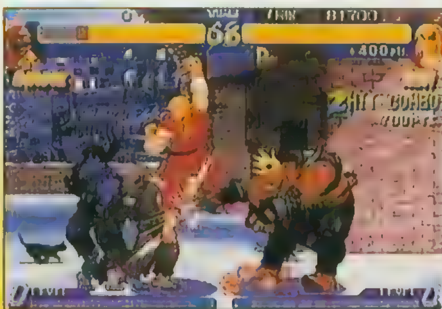
Panzer D 2 aus der gewohnten Schußperspektive



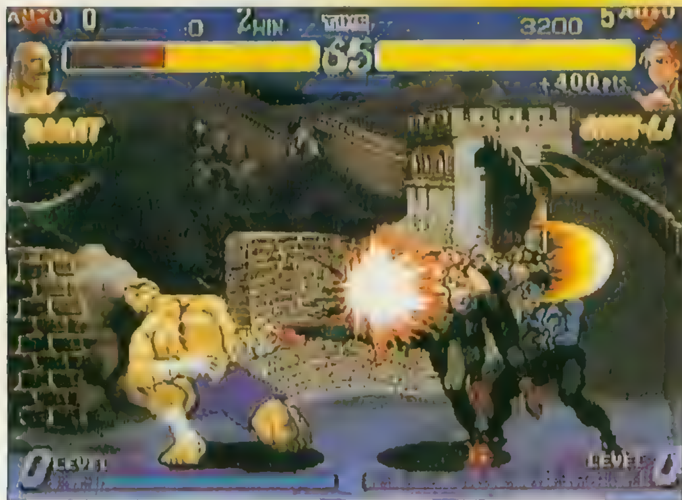
Ein wunderhübscher Render-Vorspann gehört zu Panzer Dragoon genauso wie eine einfühlsame Einleitungsstory

Street Fighter Zero

Während Ihr diese Zeilen lest, wird in Japan bereits ein Ansturm auf die neueste Version des *Street Fighters* begonnen haben. Die Umsetzung des Automaten *Street Fighter Zero* (*Street Fighter Alpha*) soll laut Sega Japan das Original-Automatenspiel und einige Extra-Features enthalten. Selbstverständlich sind auch die beiden versteckten Charaktere (Gooki und Vega) als spielbare Kämpfer mit von der Partie. Ob der dritte Schattenmann, der auf dem Automaten für Furore sorgte, ebenfalls umgesetzt wurde, dürfen wir jedoch erst in einer der nächsten VG-Ausgaben preisgeben.



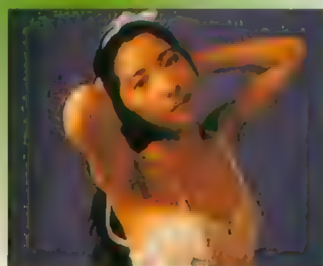
Old Days: In Street Fighter Zero ist Ryu gerade mal 18 Jahre alt



Virtual Photo Studio

Mitte März plant Acclaim Japan eine Umsetzung des Erotik-LD-Spiels *Virtual Photo Studio*. Hierbei schlüpft Ihr in die Rolle eines Fotografen und verführ... ähm, überredet Mädchen dazu, sich vor die virtuelle Kamera zu schmeiß... äh, zu posieren. Nebenbei sei bemerkt, daß der PR-Sprecher von Acclaim Deutschland beteuert, über dieses dubiose, äh, "durchdachte" Spiel nicht in Kenntnis gesetzt worden zu sein...



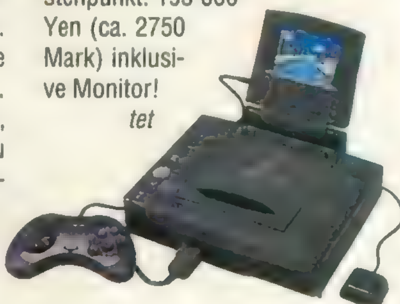


Eieiei... Halbnackte Tatsachen

Mini-Saturn

Hitachi vertreibt seit dem 7. Dez. '95 ein Gerät, das den seltsamen Namen *Game & Car-Navi Hi-Saturn* trägt. Dieses technische Wunderwerk besticht nicht nur durch seine Handlichkeit (ist kleiner als eine Playstation), sondern hebt sich von üblichen Konsolen durch die "Car Navigation"-Funktion ab. Somit können automobilbegeisterte Japaner das Gerät auch als mobile Satellitenempfangsanlage benutzen, um sich laufend über die Verkehrslage zu informieren oder Stadpläne von der CD aufzurufen. Neben Antennenanschluß gibt's einen Schacht für einen 4-Zoll-LCD-Monitor. Kostenpunkt: 195 000 Yen (ca. 2750 Mark) inklusive Monitor!

tet





SZENE-CHAT

Fachmessen haben nur einen einzigen Sinn: Sie rücken die Aussteller und ihre neuen Produkte ins rechte Licht. Zumindest ist das die ursprüngliche Idee. Findet die Fachmesse unter Ausschluß der Öffentlichkeit statt, dann sollen sich wenigstens Händler und Presse ein Bild von den neuen Produkten machen können, um anschließend den Rest der Welt zu informieren. Zunehmend schwierig wird das allerdings, wenn Fachmessen dazu dienen, zu vernebeln und die Öffentlichkeit hinters Licht zu führen. Um das Kind beim Namen zu nennen: Nach der Shoshinkai, Nintendos Hausmesse, auf der das Ultra 64 alias N64 erstmals öffentlich gezeigt wurde, häuften sich Stimmen, die sich über das Debüt der Superkonsole enttäuscht äußerten. Kreuz und quer durch die Videospielwelt und die dazugehörige Fachpresse tönten Zweifel, ob Nintendo die versprochenen Starttermine für N64 werde einhalten können – vor allem in Europa, da Nintendos oberster Chef Yamauchi in seiner Messe-Rede den europäischen Markt noch nicht einmal erwähnt hatte. Im nachhinein zeigt sich Nintendo angesichts der ungewohnt deutlichen Skepsis aufs heftigste entrüstet und mißverstanden. Man habe der Weltöffentlichkeit einfach noch nicht mehr vom N64 zeigen können, denn gerade im asiatischen Raum tauchten neue Spielideen binnen Tagen als Plagiate auf dem Markt auf. In Wirklichkeit seien alle Produkte schon vieeeel weiter als gezeigt, Mario 64 z.B. schon fertig. Alles sei ein großes Mißverständnis, selbstverständlich werde man den versprochenen Termin halten können. Verständlich, daß Nintendo kein Interesse daran hat, die kopierfreudige Konkurrenz frühzeitig mit eigenen Ideen zu füttern. Aber warum hat Big N nicht einfach offen auf der Messe zugegeben, daß man die echten Bonbons noch geheimhält? Jeder hätte dafür Verständnis gehabt, und die negativen Kommentare wären ausgeblieben. Oder sollte Nintendo etwa angenommen haben, die Presse wäre trotz der Leistungsfähigkeit einer Playstation oder eines Saturn bereits von dem begeistert, was man ihr auf der Shoshinkai vorsetzte? Sollte Nintendo davon ausgegangen sein, daß sich die Presse eine kritische Interpretation der Shoshinkai verkneifen würde – wo sie doch seit Monaten jeden noch so kleinen Anhaltspunkt nutzen muß, um herauszufinden, wer wohl das Rennen um das erfolgreichste Unterhaltungssystem der Zukunft machen könnte, schon um des eigenen Überlebens willen? So oder so, die Shoshinkai war eine PR-Schlappe größeren Kalibers. Trotzdem werde ich mir jedes weitere Gemaule verkneifen, denn die Stunde der Wahrheit schlägt am 21. April, wenn das N64 hoffentlich in Japan erscheint. Es liegt uns fern, irgendwen anzugeifen. Nur an der Nase herumführen lassen wir uns nicht gern. Und das tut Nintendo mit der Presse immer wieder, auch wenn's schon viel besser geworden ist...

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



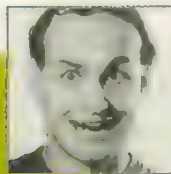
Dirk

[illegible] verbracht und sich dort dummerweise [illegible] böse Grippe geholt



Hartmut

Lockt neuerdings hübsche Mädels zu einer Runde Ridge Racer in seine Wohnung. Funktioniert!



Ralf

Hat einen Job an der Uni bekommen und kann deshalb nicht mehr soviel zocken wie früher

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%



Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

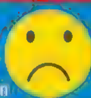






[illegible]

Keine Spielspaß-Wertung
wegen übler Gewaltszenen



Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.



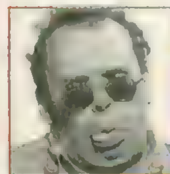
Wolfgang

Ärgert sich immer noch, weil er eine Laserdisc Special Edition nicht bekommen hat



Tet

Wir wissen aus nachrichtendienstlicher Quelle, daß Tet und seine Schwester die gleiche Person sind



Robert

Seine norwegische Verehrerin kommt Ende Januar wieder, und er hat schon jetzt die Hosen voll



Jan

Muß demn[illegible] antreten, um [illegible] dieser Sucht zu be[illegible]

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Nintendo

1	(neu)	Illusion of Time	SNES
2	(2)	Die Schlümpfe	Game Boy
3	(7)	Super Mario Land III	Game Boy
4	(1)	Donkey Kong Country	SNES
5	(neu)	Mario's Picross	Game Boy
6	(6)	Donkey Kong	Game Boy
7	(5)	Die Schlümpfe	SNES
8	(neu)	Gameboy Gallery	Game Boy
9	(–)	WWF Raw	SNES
10	(4)	Secret Of Mana	SNES

Sega

1	(2)	Die Schlümpfe	Mega Drive
2	(1)	König der Löwen	Mega Drive
3	(neu)	Theme Park	Mega Drive
4	(6)	WWF Raw	Mega Drive
5	(9)	Story Of Thor	Mega Drive
6	(3)	FIFA Soccer '95	Mega Drive
7	(4)	NBA Jam T.E.	Mega Drive
8	(3)	Sonic & Knuckles	Mega Drive
9	(neu)	Psycho Pinball	Mega Drive
10	(–)	FIFA International Soccer	Mega Drive

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Donkey Kong Country 2	SNES
2	Virtua Fighter 2	Saturn
3	Tekken	Playstation
4	Super Mario World 2	SNES
5	Sega Rally	Saturn
6	Toshinden	Playstation
7	Ridge Racer	Playstation
8	FIFA Soccer'96	PSX/SNES/MD
9	Discworld	Playstation
10	Destruction Derby	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Worms	SAT/PSX	85%
2	Return Fire - Missions of D.	3DO	85%
3	NHL Face Off	Playstation	84%
4	Thunderhawk 2	Playstation	83%
5	X-Men	Saturn	83%
6	Boogerman	SNES	81%
7	NFL Quarterback Club'96	Mega Drive	80%
8	Goal Storm	Playstation	76%
9	Star Fighter	3DO	75%
10	Primal Rage	Playstation	74%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	Ridge Racer Revolution/PSX
hört zur Zeit	Downset, Anger!
Film-Favorit	James Bond – Goldeneye

spielt zur Zeit	Descent, PSX
hört zur Zeit	Money Train, Soundtrack
Film-Favorit	Sabrina

spielt zur Zeit	In the Hunt/PSX
hört zur Zeit	Janet Jackson, Design of a Dec.
Film-Favorit	Ace Ventura 2

spielt zur Zeit	Worms, Playstation
hört zur Zeit	Lipton Kwesi Johnson
Film-Favorit	Ein Schweinchen namens Babe

spielt zur Zeit	Worms, Playstation
hört zur Zeit	Fischer Chöre, Greatest Hits
Film-Favorit	Dem Himmel so nah

spielt zur Zeit	Virtua Cop, Saturn
hört zur Zeit	Shaggy, Boombastic
Film-Favorit	James Bond – Goldeneye

spielt zur Zeit	Romancing Saga 3, SNES
hört zur Zeit	Ryuichi Sakamoto, You Do Me
Film-Favorit	Bubblegum Crisis

Kinohits des Monats

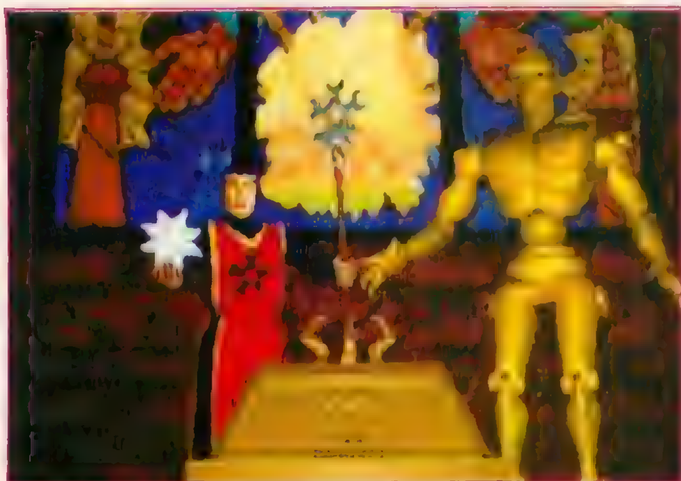
1. **Pocahontas** Zeichentrickfilm
2. **Sieben** mit Brad Pitt und Morgan Freeman
3. **Nine Months** mit Hugh Grant
4. **Santa Clause** mit Tim Allen
5. **Stadtgespräch** mit Katja Riemann
6. **Species** mit Ben Kingsley
7. **Kids**
8. **Apollo 13** mit Tom Hanks
9. **Clueless – Was Sonst** mit Alicia Silverstone
10. **Desperado** mit Antonio Banderas

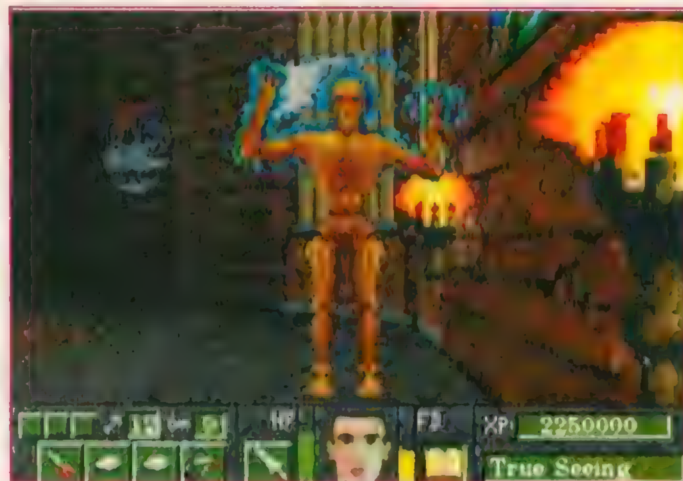
Quelle:VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wertungsliste ausgelagert. **Ihr könnt sie gegen einen kleinen Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.** Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.

REAL 3DO


Gerenderte Zwischensequenzen lockern die Handlung auf



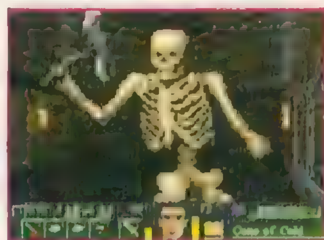
Danach geht es meistens in den Kampf mit einem Boßgegner

Alone in the Dungeon

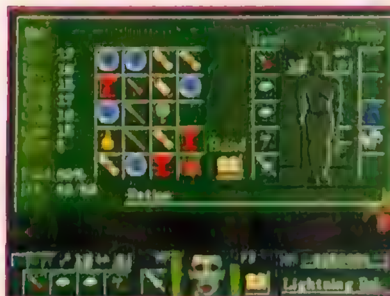
Deathkeep

Ein eher mittelmäßiges 3D-Action-Adventure bekommt Nachwuchs. *Deathkeep* kann jedoch gegenüber seinem Vorgänger *Slayer* mit einigen Verbesserungen aufwarten. So ist das Ganze in eine mystisch-mittelalterliche Handlung eingebettet, in deren Verlauf Ihr in einen geheimnisvollen und monsterübersäten Turm geschickt werdet. Zunächst jedoch müßt Ihr Euch für einen der drei verfügbaren Helden entscheiden, die sich durch ihre kämpferischen Fähigkeiten unterscheiden. Ein robust gebauter Dwarf, der mit seiner Handaxt äußerst kräftig zuschlagen kann, eine Magierin, die per Zauberspruch ihre Feinde einäschert, und ein Mensch, der mit Schwert und





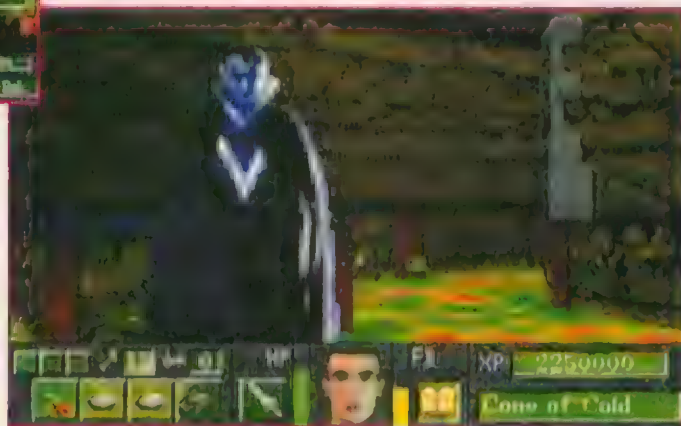
Die Palette von Monstern ist mindestens genauso vielfältig wie die für Eure Items. Waffen müssen dem Helden aber erst in die Hand gedrückt werden.



Magie genau den Durchschnitt der beiden bildet. Danach folgt Ihr dem Helden in die dunklen Gemächer des Bösen und versucht, den Ausgang aus dem jeweiligen Level zu finden. Kräfteverluste (HP) kompensiert Ihr dabei in zwei Stufen. Zunächst muß Nahrung in Form von Lunchpaket-Items aufgenommen werden, die Ihr finden müßt. Erst danach könnt Ihr an besonders markierten Orten (erkennt Ihr an der Musik) Eure verlorenen HP- und MP-Kräfte durch Schlaf wieder auffüllen. *tet*



„Gegenüber dem Vorgänger hat sich hier doch tatsächlich einiges verbessert. Nicht nur, daß Euch durch eine Handlung und Zwischensequenzen ein bestimmtes Ziel gesetzt wird, auch der Aufbau der einzelnen Level wurde gehörig komplexer gestaltet. Doch am auffälligsten ist, daß die Kurbel am Schwierigkeitsgrad in die 17. Dimension hochgeschraubt wurde. Sogar der eingefleischte Wizardry-Experte wird sich gleich im ersten Level den ein oder anderen Zahn ausbeißen. Seid Ihr nämlich im Inneren des Turms, gibt es keine Rücksetzpunkte oder Heilbäder, die Euren wunden Körper zusammenflicken könnten. Zwar dürft Ihr nach jedem Level abspeichern, doch meistens seid Ihr bis dahin schon längst fünfmal gestorben. Wer sich über den niedrigen Schwierigkeitsgrad der bisherigen 3D-Action-Adventures aufgeregt hat, sollte hier unbedingt einmal hineinschnuppern. Anfänger jedoch werden außer dem gerenderten Vorspann kaum etwas vom Spiel zu sehen bekommen – zu schwierig.“



Sogar blutsaugende Vampire bevölkern die Dungeons

System: 3 DO
Spieletyp: Action Adventure
Megabit: CD
Hersteller: SSI/Mindscape
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 80%
Musik: 76%
Soundeffekte: 63%

Spielspaß 72%

Doppelpack

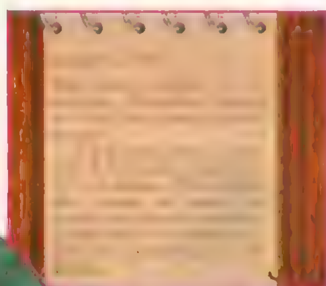
Alone In The Dark 1&2

So'ne CD ist schon was tolles. Kosten minimal, Speicherplatz ohne Ende – da kann man schon mal einen Oldie zu einer neueren Umsetzung gratis dazugeben. So geschehen bei Interplays neuestem Abenteuerstreich für's 3DO. Der erste Teil von *Alone In The Dark* führt Euch als Detektiv in das verfluchte Haus eines kürzlich "verstorbenen" Malers. Während Ihr als Polygon-Held durch das düstere Gemäuer stapft, schaltet der Blickwinkel einer imaginären Kamera je nach Eurer Position automatisch um. Die Storyline im feinsten Lovecraft-Stil läßt Euch Rätsel lösen, Gegenstände suchen und mit massig Polygon-Monstern kämpfen. Meist gilt es Tricks herauszufinden, mit denen Ihr bei einer Konfrontation mit dem Bösen Eure spärlichen Hitpoints schont. Der zweite Teil ist ähnlich angelegt, nur stammt die Geschichte diesmal von Interplay selbst und der Schauplatz wurde von Louisiana nach Californien verlegt. In einem Haus an den Klippen von Hells Kitchen klärt Ihr diesmal eine Kindesentführung auf. Der Bösewicht (der Geisterpirat One-Eyed Jack) ist ein echter Zocker und so stoßt Ihr immer wieder auf Spielkarten, mit denen Ihr Puzzles lösen müßt. Während Euch im ersten Teil die Monster noch mit gichtiger Geisterklaue auf den Pelz rücken, sind Jacks Schergen zumeist gut bewaffnet und mit "Kimme und Korn" zu erledigen. Daß Ihr die nötige Munition nur mit Spürnase auftreibt, könnt Ihr Euch ja denken. Da in beiden Teilen mit *Dragon's Lair*-mäßiger Häufigkeit gestorben wird, empfiehlt sich dauerndes Zwischenspeichern im 3DO-RAM. *js*



Die beiden Schützen gilt's auszutricksen, sonst geht's Euch schlecht





Im zweiten Teil schnuppert Ihr zuerst Frischluft im Park. Die Notizen des Toten helfen Euch wenig.



Der alte Seebär mit dem Holzbein gibt nur nach einer Massage mit einem magischen Säbel den Löffel ab. Versagt Ihr, werdet Ihr in die Gruft geschleift (Teil 1).



gut

„Zugegeben, der zweite Teil sieht grafisch besser aus. Dafür spielt er sich aber schlechter. Auch wenn Ihr stillsteht, hampelt Euer Charakter permanent rum, schaut sich die Gegend an oder macht sich mit der Knarre wichtig. In Konfliktsituationen wird hierdurch und durch die oft lausigen Blickwinkel das Zielen beim Schießen oder Schlagen erschwert. Im ersten Teil ist die Kameraposition zwar auch nicht immer optimal, behindert werdet Ihr dadurch aber seltener. Ein "Pfui" geht an die Entwickler, weil sie den zweiten Teil direkt vom PC rübergezogen haben. Das heißt, Ihr hört die originalen 8-Bit-Sprachsamples (in "Soundblaster-Qualität"), und die Musik wurde anscheinend direkt von einer Roland-Sound-Karte aufgenommen (nicht gerade schlecht, jedoch ziemlich dünn). Die Grafik verfällt oft ins Ruckeln, und die Ladezeiten wirken im zweiten Teil weit störender als im ersten. Da hat das 3DO doch mehr auf dem Kasten, oder? Durch bessere technische Qualtät und die tiefere Schauergeschichte ist Alone In The Dark 1 in jedem Fall das bessere Spiel des Duetts. Wer sich gern gruselt und nichts gegen tausend Tode hat, ist mit dem AITD-Doppelpack sicher länger gut unterhalten.“

System: 3 DO (Teil 1)
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Interplay/Infogrames
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	60%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß 70%

System: 3 DO (Teil 2)

Grafik:	73%
Musik:	56%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 67%

REAL 3DO

Übersinnlich
Psychic Detective

Mit *Psychic Detective* versucht Electronic Arts im Genre des interaktiven Films neue Wege zu gehen. Wie bei dieser Spielart üblich, läuft die Handlung vor Euch ab, und Ihr greift in bestimmte Szenen ein und beeinflußt dadurch die Handlung des Films. Bei *Psychic Detective* könnt Ihr als übersinnlicher Detektiv Eric Fox in den Geist nahestehender Personen eindringen und so Aktionen und Gespräche belauschen, die Ihr ansonsten verpassen würdet. Den Film seht Ihr immer aus der Sicht des Charakters, in dem Ihr gerade parkt. Das heißt, der Film bietet vielfältige Kameraansichten, je nachdem, wieviele Personen gerade anwesend sind. Andererseits läuft die Handlung unabhängig von Euren Aktionen weiter, es kann also sein, daß Ihr etwas Wichtiges verpaßt, weil Ihr gerade im falschen Kopf rumspukt. Die Aura von Dingen vermittelt Euch ein Bild von etwas, das in der Umgebung dieses Gegenstandes passierte. *rz*


Die Personen am Bildschirmrand könnt Ihr anzapfen


Psychic Detective wurde mit viel Aufwand gedreht


geht so

„Stellt Euch vor, Ihr schaut Euch gerade Jurassic Park an und bestimmt die Kamera selbst, so daß Ihr der Handlung aus der Sicht jeder Figur folgen könnt. In engem Rahmen beeinflussen Eure Aktionen den weiteren Verlauf des Films bis zu seinem ungewissen Ende. Genau das hat Electronic Arts mit Psychic Detective versucht, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Technisch gesehen beeindruckt die professionelle Gestaltung ohne Zweifel, doch fehlt es wie bei den meisten interaktiven Filmen am Spielspaß. Ich sitze halt nicht gerne vor meiner Konsole und schaue mir einen Film an. Trotz einiger neuer Ideen leidet auch Psychic Detective an den typisch "interaktiven" Krankheiten."

System: 3 DO
Spieletyp: Interactiver Film
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	85%
Musik:	60%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 59%

news: gemein: tet schwärmt uns stundenlang von den hübschen messe-mietzen in tokio vor

REAL 3DO

Scramble
Cobra

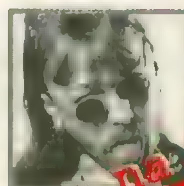
Nachdem Playstation und Saturn in diesem Genre bereits reichhaltig bedient wurden, soll auch das 3DO nicht ohne Chopper-Simulation dastehen: Ihr düst mit einem schwerbewaffneten Kampfhubschrauber über verschiedene Kriegsgebiete hinweg und müßt alles abschießen, was Euch in der Luft oder am Boden entgegen kommt. Zur Verteidigung stehen neben der MG-Kanone auch zielsuchende Raketen oder fetzige Napalmbomben in begrenzter Stückzahl zur Verfügung. Eure Einsätze reichen vom einfachen Eskortieren eines Lastwagenkonvois bis zum Abfangen schneller Düsenjets. Die Cockpit-Instrumente geben Aufschluß über Restbewaffnung, die Feindposition und den Füllstand Eurer Treibstofftanks.

Im Briefing-Raum wird der nächste Auftrag erklärt. Eine Homing-Rakete im Anflug auf's Ziel





Geht mal etwas zur Neige, gilt es, schleunigst den Versorgungstruck zu finden, der nach einmaligem überfliegen die Vorräte wieder bis zum Maximum auffüllt. *ws*


na ja

„Pack-In-Video (seinerzeit ein Garant für abgrundschlechte PC-Engine Spiele) hätte besser daran getan, seinen Superhubschrauber vorerst im Hangar verrosten zu lassen. Die Voxel-Grafik schleicht ziemlich lieblos über den Bildschirm. Dies ist um so unverständlicher, da es so gut wie keine Objekte zu sehen gibt. Außer einem simplen monotonen Boden und einigen seltenen Polygon-Klötzen sowie sporadisch auftauchenden Hubschraubern und Panzern, sind 3D-Gebilde sehr selten. Die Programmierer sollten sich mal Thunderhawk 2 anschauen – die Grafik dort strotzt dagegen vor Komplexität. Das Spektrum der Steuerung reicht von hakelig bis ultraempfindlich. Die Zerstörung eines feindlichen Ziels wird dabei ohne Homing-Missile-Unterstützung zur reinen Glücksache."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Simulator
Megabit: CD
Hersteller: Pack-In-Video
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	45%
Musik:	65%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 45%



Im Sturzflug geht es zum Angriff auf die gegnerische Station



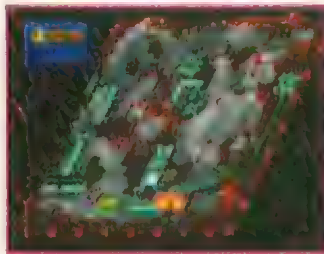
Mit dem Mega Ship-Item seid Ihr beinahe unbesiegbar

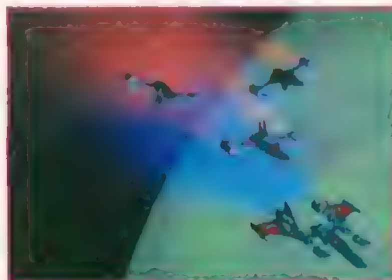
Solo-Flug

Star Fighter

Fed-Net – so heißt die Organisation, die mehr oder weniger für Recht und Ordnung in der Galaxie sorgt. Als Elite-Pilot dieser dubiosen Weltraumarmee führt Ihr im Verlauf des Spiels insgesamt 50 Missionen aus. Aber zu Beginn erteilt man Euch im wahrsten Sinne des Wortes eine gehörige Lektion. Die ersten 15 Missionen beinhalten nämlich Trainingseinsätze, durch die Ihr als grünschnäbliger Rekrut erst zum kampfeinsatzfähigen *Star Fighter*-Piloten ausgebildet werden müßt. Nach einleitenden Übungen zur Flugzeugsteuerung, Start & Landemanövern und Waffeneinsatz, kommen die ersten Feindflüge. Habt Ihr die Akademie erfolgreich abgeschlossen, düst Ihr







Auf Karten und Diagrammen bekommt Ihr die nötigen Infos zu Eurer aktuellen Mission

ab der 16. Mission los, um Euren bösartigen Kontrahenden eins auszuwischen. Die Einsätze beinhalten meistens die Eliminierung von diversen Bodenzielen wie Radaranlagen, Flugplätzen oder Schiffen. Spätestens nach 20 Missionen werdet Ihr merken, daß die Feinde immer stärker werden. So solltet Ihr darauf achten, daß Ihr schon ab der allerersten Mission die Munitions- und Power Up-Items, die an Fallschirmen auf das Kampfgebiet niedergelassen werden, aufsammelt. Sie verleihen Euch wirklich Flüüügel. *tet*



„Seitdem auf anderen 32 Bit-Systemen rasante 3D-Shoot'em Ups ihr Unwesen treiben, wirken viele 3DO-Spiele bezüglich der Geschwindigkeit wie Dampflokomotiven auf dem Polareis. Daß sich dies nicht unbedingt nachteilig auf ein Spiel auswirken muß, zeigt Star Fighter. Durch geschickte Verlagerung des Schwerpunktes in den taktischen Bereich, kann man den Star-Fighter-Piloten zunächst von der langsamen Geschwindigkeit ablenken. Ihr müßt Euch völlig auf die Missionsziele und das Aufsammeln von Items konzentrieren, anstatt ständig irgendwelchen feindlichen Jägern hinterherzudüsen. Vor allem die Items, die an Fallschirmen vom Himmel prasseln, sind lebenswichtig. Abgesehen von Zusatz-Boosterraketen und dem sog. Mega Ship, können diese in den darauffolgenden Missionen beibehalten werden. So werdet Ihr später dann merken, daß Ihr mit vollem Triebwerkslevel doch nicht so langsam seid wie zu Beginn des Spieles."



Nach erfolgreicher Mission kehrt Ihr zu Eurem Basisschiff zurück

System: 3 DO
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: 3DO
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	81%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 76%

REAL 3DO

Robo-Kicker
Battlesports

Im 21. Jahrhundert ist der Ball immer noch rund. Allerdings begnügen sich die zukünftigen Ballsportartisten nicht mehr mit einer laschen Lederkugel. Der Ball der Zukunft wiegt zwei stählerne Tonnen und hat einen Durchmesser von mehreren Metern. Da selbst kickgewaltige Fußballer arge Schwierigkeiten hätten, einen solchen Prachtball ins gegnerische Tor zu befördern, wird mit schweren Robotergefährten gespielt. Immer nur zwei Fahrzeuge befinden auf den unterschiedlichen Arenen, die mit zwei bis vier Torzonen ausgestattet sind. Das Spielziel ist simpel: Es gilt, in einer bestimmten Zeitspanne so viele Tore wie möglich zu schießen. Wer will, kann wie eh und je alleine gegen Computergegner oder gegen einen Kumpel (im Split-Screen-Modus) auf Torhatz gehen. Durch jedes gewonnene Match bekommt Ihr einen Betrag auf Eurem Konto gutgeschrieben, der Euch den Einkauf verschiedener Extras wie z.B. Speed-ups, Waffen und anderer Gemeinheiten ermöglicht. *ws*



Kein 3DO-Spiel ohne schönen Render-Vorspann

Sport ist Mord, auch bei Battlesport



geht so

„Wie die Zeit doch vergeht und manche Softwarefirmen es noch immer versuchen, unter zeitgemäßer Aufmachung eine Uralt-Idee neu zu vermarkten! Was uns hier 3DO-Studio als innovatives Spielkonzept vorsetzt, gab es bereits vor 10 (!) Jahren auf den damaligen Home-Computern zu bewundern. Alte Hasen werden sich sicherlich noch an Ballblazer von Lucasarts erinnern können, das zur damaligen Zeit für Furore sorgte. Battlesports bietet zwar tonnenweise neue Features und schönere 3D-Arenen, doch im Grunde bleibt es beim alten: Tore schießen um jeden Preis, egal ob gegen Computer oder menschliche Gegner. Leider gibt sich die Steuerung etwas hakelig und mit der Übersicht ist es auch nicht zum besten bestellt. Wirklich schade!“

System: 3 DO
Spieletyp: Sportspiel-Action
Megabit: CD
Hersteller: 3DO-Studio
Testversion: 3DO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	70%
Musik:	62%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 51%

news: jans kreditkarte wurde vom bankautomaten geschluckt. zu viel spiele gekauft?

REAL 3DO

Alptraumhaft
Flying Nightmares

Es gibt für Konsolen eigentlich nur selten echte Flugsimulationen. Die meisten dieser Spiele scheitern entweder am unrealistischen Flugverhalten oder einfach an der schwierigen Steuerung per Joypad. Bei *Flying Nightmare* trifft wohl letzteres zu, denn das Spiel an sich, bemüht sich um realistisches Flugverhalten. Da dies vor allem auf einem Joypad sehr schwer nachzuvollziehen ist, gibt es ein ausgiebiges Trainingsprogramm, wo Ihr Flug- und Kampfmanöver erproben könnt. Wenn Ihr auf dem Flugdeck Eure Bewaffnung ausgewählt und der Einsatzvorbesprechung beigewohnt habt, könnt Ihr entweder im Kampfmodus Campaigns oder im Arcade-Modus eine einzelne Mission fliegen. Die Einsätze beinhalten neben Luftduellen auch Bodenzielangriffe. *tet*



Flying Nightmares ist vollbespickt mit Details, doch auf einem Joypad lassen sich die Funktionen nicht optimal ausführen.



geht so

„Flying Nightmares ist eine waschechte Flugsimulation, die jedes Detail berücksichtigt. Bevor man vom Deck des Flugzeugträgers loskommt, wollen Radbremsen gelöst, der Schub allmählich erhöht und die Radklappen eingefahren werden. Die Palette an Funktionen könnte immer weiter reichen, doch das Dumme ist eben, daß das Joypad eine solche Tortur nicht mitmacht. Klar, auf dem PC kann man sowas ohne weiteres, doch ein Joypad hat nun mal keine 108 Tasten. Abgesehen davon wirkt die schlichte Polygongrafik nicht mehr zeitgemäß, so daß der Spielspaß sehr schnell schwindet. Das Spiel ist zwar gut gemeint, doch für eine Konsole eher ungeeignet.“

System: 3 DO
Spieletyp: Flugsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Domark
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Flightstick, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

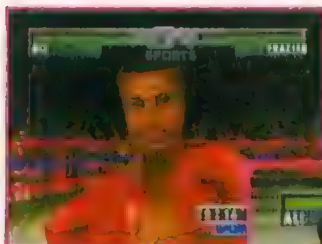
Grafik:	45%
Musik:	48%
Soundeffekte:	61%

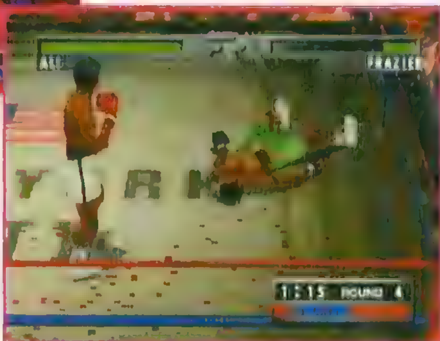
Spielspaß 54%

Historisch

Foes of Ali

Die guten alten Zeiten des Boxsports erfahren mit *Foes of Ali* ein Revival besonderer Art. Wenn Ihr Euch im Menü für eine der drei verfügbaren Spielmodi, nämlich Schaukampf, Turnier und Laufbahn-Modus entschieden habt, geht es in den 3D-Polygon-Ring. Im Schaukampf-Modus könnt Ihr Euch eine historische Begegnung aussuchen und gegen einen authentischen Polygon-Gegner (wie z.B. Frazier) antreten. Der Laufbahn-Modus funktioniert ähnlich, nur mit der Einschränkung, daß Ihr fest auf die Rolle Mohammed Alis fixiert seid und nur gegen den Computer kämpfen könnt. Zudem müssen die Kämpfe in historischer Reihenfolge ausgefochten werden. Im Tournier-Modus hingegen dürfen bis zu 16 Mitspieler (je zwei pro Kampf) mit einem Boxsportler ihrer Wahl in den Ring steigen. *tet*





Mohammed Ali ist der Größte. Auch im Spiel besitzt er die meiste Kondition und Schlagstärke.



Es ist schon ein besonderes Erlebnis, sich in der Rolle eines Jahrhundert-Boxers wie Mohammed Ali durch dessen Laufbahn hindurchzuboxen. Die Grafik besteht zu 100% aus Polygonen, wobei die Gesichter der einzelnen Gegner per Texture-Mapping nachempfunden wurden. Auch durch die zahlreichen Perspektiven, zwischen denen man auch während des Kampfes umschalten kann, und den Kommentaren eines Ansagers wird die Motivation erheblich gesteigert. Leider wirkt die Steuerung ein wenig träge. Auch Special Moves fehlen, da in diesem Spiel viel Wert auf Realitätsnähe gelegt wurde. So beherrschen die Boxer zwei Punches (links und rechts), Blocks und Duck-Manöver. Interessant ist auch, daß man in jedem Spielmodus die Regeln verändern kann.

System: 3 DO
Spieletyp: Boxsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 68%
Musik: 51%
Soundeffekte: 65%

Spielspaß 72%

REAL 3DO

Maps of Death
Return Fire



Vor acht Monaten erhielt *Return Fire* in der VG 4/95 immerhin 85% Spielspaß, und die Verkaufszahlen machten die Ballerorgie zu einem der erfolgreichsten 3DO-Spiele überhaupt. Damit den Käufern des Hits die Wartezeit bis zum angekündigten *Return Fire 2* fürs M2 nicht zu lange wird, veröffentlichte man mit *Maps of Death* eine Zusatzdiskette mit über 100 neuen Levels. Um *Maps of Death* zu laden, benötigt Ihr allerdings die *Return-Fire*-CD, sonst geht nix. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert, auch die absolut geniale klassische Musik dröhnt weiterhin aus den Lautsprechern. Einige der neuen Karten haben es wirklich in sich, auf dem Schachbrett z.B. besteht jede Figur aus 8-10 Kanonen. Ab dem vierten Level nerven Euch dann wieder die feindlichen Hubschrauber, am meisten Spaß macht auch *Maps of Death* natürlich zu zweit. Nach jeder Stage speichert das Programm Euren Spielstand, falls die Batterie voll ist, notiert Ihr Euch das Paßwort. *rz*



Alles auf dem Bildschirm darf zerstört werden



Ein Schachbrett als Karte? Der Level hat es in sich.



super

„Auch ohne digitalisierte Zwischensequenzen (bis auf die Siegesparade), tonnenweise Sprachausgabe und aufwendige 3D-Grafik überzeugt Return Fire durch ein einfaches, aber perfekt umgesetztes Spielprinzip. Die primitive Ballerei spricht sicher nicht jeden an, aber wer auf Action pur steht, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die über 100 neuen Level sind natürlich in erster Linie für die gedacht, die von Return Fire nicht genug kriegen, aber wer sich erst kürzlich ein 3DO zugelegt hat, kann sich zum Originalspiel auch gleich die Zusatz-CD besorgen, denn die 60 Mark ist das Teil locker wert. Für den Surround-Sound braucht Ihr unbedingt eine möglichst gute Anlage. Ich bin schon gespannt, was sich die Jungs für den zweiten Teil einfallen lassen."

System: 3DO
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Silent Software
Testversion: 3DO
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 8
Preis: ca. 60 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	62%
Musik:	86%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 85%

neues aus der redaktion: bis auf rob haben sich inzwischen alle redakteure ein handy zugelegt

REAL 3DO

Kümmerliche Ausbeute
PGA Tour 96

Kenner der Golfszene werden schon bei den Tests der PSX- und MD-Versionen mitbekommen haben, daß die 96er Edition nicht hält, was der gute Name verspricht. Die (nur) drei US-Kurse sind bereits altbekannt, die meisten sonstigen Veränderungen gegenüber dem Vorjahr allesamt Rückschritte. So müßt Ihr beim Putten gänzlich auf das liebgewonnene Höhenlinienraster verzichten; nur ab und an erzählt Euer Caddy vage etwas von "the ball should go left/ right". Dadurch muß das Einlochen am Grün völlig neu - gelernt werden. Um das Eingewöhnen an den neuen, halbkreisförmigen Schlagbalken zu erleichtern, haben die Macher drei Schwierigkeitsgrade ersonnen, bei denen die "Anhalt-Streifen" für Schlagstärke und Drall jeweils verschieden breit sind. *ds*





Theoretisch ist's eine Eagle-Chance, wenn nur dieses Grid nicht wäre/ Das fatale 17. Loch bei Sawgrass



gut

„Der wahre Jakob ist diese sogenannte "Fortsetzung" trotz der guten Grafik nicht. An den neuen Schlagbalken konnte ich mich nur schwer gewöhnen. Im Novice-Level funktioniert das präzise Schlagen zwar halbwegs, nur vermindert sich dabei gemeinerweise auch die mögliche Schlagweite Eurer Clubs. Doch selbst dann gelingen kürzere Schläge manchmal immer noch nicht, da die Spielfigur das untere Ende des Schlagbalkens verdeckt und Ihr nicht richtig seht (beim Pro-Level, wenn auf den Milimeter genau angehalten werden muß, ist dies besonders fatal). Eine heitere Seite läßt sich der mit nur drei Kursen eher geizig ausgelegten CD aber dennoch abgewinnen, dann nämlich, wenn der seltsame Caddy mit Psycho-Stimme seinen (überflüssigen) Senf dazugibt."

System: 3 DO
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption (internes 3DO-Ram)
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

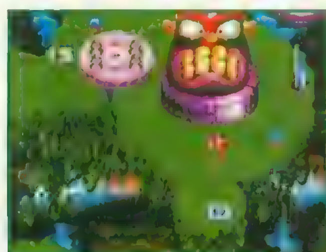
Grafik:	79%
Musik:	20%
Soundeffekte:	45%

Spielspaß 74%

Grobe Pfanne

Attack Of The Mutant Penguins

Aliens sind doch ein extrem dummes Volk. Erdinvasion ist angesagt. Das Trottelvolk kommt auf den Trichter, sich als Pinguine zu tarnen. Als die Monster ihren Irrtum erkennen, verkleiden sie sich. Womit Ihr's letztendlich zu tun bekommt, sind also verkleidete Pinguine. "Ihr" seid wahlweise ein Ball auf Füßen, der mit einer Bratpfanne um sich schlägt oder eine Birne mit Keule. An einer Stelle im Level erscheinen die Aliens, am anderen Ende steht die Weltuntergangsmaschine, die es für die Aliens zu erreichen gilt. Zwischen dieser (w)irren Handlung gibt´s Action. Um Feinde zu zertrümmern, benötigt Ihr mindestens fünf Energiekugeln, die Ihr erst aus Bösewichten herausprügeln müßt. Daneben setzt Ihr Extrawaffen und Maschinen ein, um die maskierten Idioten am Erreichen der "Doomsday Machine" zu hindern. *js*



Wenn die "bösen" Pinguine auf der Waage überwiegen, habt Ihr mal wieder versagt



geht so

Wow, selten gelang es besser, eine chaotische Story und ein chaotisches Spiel zusammenzubringen! Um überhaupt einen einzigen Feind zu erschlagen, müßt Ihr mindestens einen Gremlin fangen, drei Truhen finden und zerstören, mindestens zwei Feinde schlagen (um genügend Energie zu kriegen), und dann erst darf vernichtet werden. Gottseidank haben die Entwickler den "Preview" eingeführt, mit dem Ihr Euch jeden Level genau anschauen könnt, bevor Ihr loslegt. Mit den wechselnden Spielelementen fehlt's oft an Übersicht. Außerdem: Auch AOTMP ist sicher problemlos auf einer 16-Bit-Konsole machbar. Lustig ist das Teil schon, aber nur für Leute, die wenig Wert auf Durchblick legen...

System: Jaguar
Spieletyp: Action-Denkspiel
Megabit: 8
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 62%
Musik: 64%
Soundeffekte: 68%

Spielspaß 60%

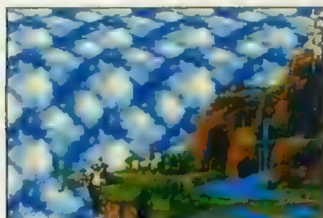
Des Lösels Rätsung

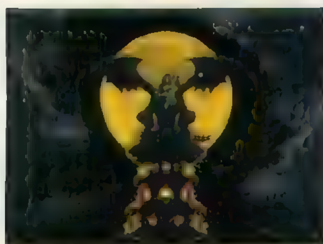
Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die umfangreichsten Abenteuerwelten...

Supernintendo

Chrono Trigger

Max Kofalck (ganz er selbst) und Bjöön Riech, der beim Unterzeichnen grade nicht da war – beide stammen übrigens aus Bremen – haben tüchtig rangeklotzt und als einige von wenigen bereits alle zehn offiziellen Endsequenzen zu Gesicht bekommen. Als Vorgeplänkel spielt Euer Lieblingssender noch ein paar Ausschnitte aus der Max-Björnschen-Komplettlösung ein, die aber, wie fast alle hier eintreffenden Diplomarbeiten, nur ein paar hundert Seiten zu lang war...





The Magic Kingdom

Lauft östlich zum Skyway, *nach Zeal* (in Enhasa könnt Ihr einkaufen und schlafen). Wieder auf der Karte, geht es nördlich zur Land Bridge. Jetzt geht Ihr weiter nach Norden über den Skyway zurück nach Zeal. Durch die Höhlen gelangt Ihr zum Zeal Palace. Dort geht Ihr ganz nach rechts oben, wo der kleine Junge mit der Katze wartet, danach wieder zum Eingang und in der Mitte ganz nach oben, wo Ihr beobachten könnt, wie Schala durch ihr Amulett die schwarze Tür öffnet. Bei Euch klappt es natürlich nicht. Jetzt wieder zurück und links ganz nach oben, wo Ihr das Amulett in den Strahl der Mammon Machine haltet. Jetzt könnt auch Ihr die schwarze Tür öffnen. Der Golem muß übrigens nicht besiegt werden. Nachdem Euch Schala befreit hat, schickt der Prophet die Truppe zurück in die Steinzeit. Dann versiegelt Schala das Tor.

Jetzt könnt Ihr Euch daran machen, alle schwarzen Kisten und Türen, die in vielen Zeiten verteilt sind, zu finden. Bei der blauen Pyramide nördlich von Medina könnt Ihr auch was Feines einsacken. Wählt Ihr die rechte Truhe, bekommt Ihr den Safe Helm. Rechts ist das Schwert Swallow. Danach geht Ihr zurück zum Ende der Zeit. Von dort aus führt die Reise zum Proto Dome in der Zukunft (westlich durch das Lab 32 zum Sewer Access laufen, und dort nach links). Macht um die Katze, die Gegenstände und um den Speicherpunkt einen großen Bogen. An einer Stelle müßt Ihr durch einen schmalen Gang in der Wand gehen, um an einen Schalter zu gelangen, der eine Tür öffnet. Sir Krawlie ist schnell erledigt. Jetzt kommt der Ausgang. Im Keeper's Dome öffnet Ihr die schwarze Tür. Dort wird Euch einiges klar. Hinter der zweiten Tür steht Epoch, eine Zeitmaschine. Mit ihr gelangt Ihr zurück zum Earthbound Island. Dort befindet sich nordwestlich die Terra Cave. Redet mit allen Leuten, bis Ihr unten angekommen seid. Kämpft Euch nun bis zum Mt.Woe durch, auf dem man sehr gut trainieren kann. Am besten trainiert Chrono, bis er Luminaire gelernt hat. Das ist für den Endgegner sehr hilfreich.





Liebe 32X-Freunde, für Euch haben wir diesmal wieder nix. Schade auch! Gen Schluß der Tips hat mir die Advanced-Military-Command-Fraktion zwar noch eine ganze Seite abgetrotzt, ansonsten ist aber alles klar auf unserer Andrea Doria. Weiterhin gute Fahrt. Euer Na, Ihrwißtschonwer

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zur Hälfte im feschen Mausgrau gehalten sind.
2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte ab jetzt auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Attn.: T&T Department
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München





Durch den Teleporter auf dem Rummel gelangt Ihr mit "New Game +" direkt zu Lavos



The New King

Nach dem Kampf gegen Lavos bei der Mammon Machine teleportiert Euch Schala aus dem Ocean Palace heraus. Nun stürzt Zeal auf Earthbound Island. Dort angekommen, geht Ihr in den nördlichen Wald, wo Ihr merkt , daß die ganze Ausrüstung sowie Geld und Items weg sind. Fliehen könnt Ihr entweder, indem Ihr den Wachen etwas vorspielt, oder indem Ihr den Lüftungsschacht links oben hinauf klettert. Hier zahlt es sich aus, wenn Ayla der Party angehört, da sie die Einzigste ist, die ohne Ausrüstung kämpfen kann. Jetzt werden alle Räume durchsucht, bis Geld, Items und Ausrüstung wieder da sind. Im Raum, in dem Ihr die Items findet, geht es durch die obere Tür weiter, durch die Ihr auf den linken Flügel gelangt. Nachdem Ihr den Golem Boss besiegt habt, taucht Dalton auf, der einige Veränderungen an Epoch vorgenommen hat. Nachdem auch er gewichen ist, haben wir wieder die Kontrolle über Epoch, mit dem wir jetzt auch fliegen können. Zurück in den Commons, redet Ihr mit allen Leuten und geht nördlich zum North Cape, wo Ihr Magus trefft. Ihr könnt ihn entweder umbringen oder nicht gegen ihn kämpfen, was zur Folge hat, daß er mit Euch mitkommt. Der Nu im Laden hat übrigens neue Sachen anzubieten.

The Fated Hour

Die Gegner der Sunken Desert (südlich von Fionas Villa) sind relativ schwer, deshalb sollte man vorher ein bißchen trainieren. Den Endgegner müßt Ihr mit Water-Magie schwächen und dann mit Waffen schlagen. Danach folgt Ihr Robo zu Fiona, damit er ihr hilft, den Wald neu zu pflanzen. Dann geht´s in die Gegenwart, wo Ihr in der "neuen" Kathedrale Robo wiederfindet. Sobald Ihr Lucca in der Zwischensequenz steuern könnt, marschiert Ihr rechts durch das Zeittor. Bei ihr zu Hause angelangt, geht Ihr in ihrem Zimmer links durch die Tür auf den Balkon. Nachdem sich Lara mit dem Rock in der Maschine verfangen hat, rennt ihr runter zu dem blinkenden Stern und gebt das Paßwort ein: L A R A (kennt man ja bereits von der Factory, als man für die Eingabe des Paßworts "Zabie" X, A, B, Y drücken mußte).

Die nächste Aufgabe erwartet Euch im Mittelalter, wo sich östlich vom Black Omen Ozzie's Fort befindet. Lauft einfach durch, bis Ihr gegen Great Ozzie, Super Slash und Flea Plus kämpfen müßt.

Nachdem diese besiegt sind, geht es weiter nach oben, wo Ihr mittels eines Schlages gegen den Schalter eine Etage nach unten befördert werdet. Natürlich lauft Ihr gleich wieder hoch, wo Euch eine Katze zur Hilfe kommt.

Als drittes geht's in die Zukunft. Dort findet Ihr südwestlich auf einer Insel den Sun Palace. Den Son of Sun, den Ihr dort antrefft, könnt ihr nur verletzen, indem Ihr die richtige Flamme findet und sie schlagt (ausprobieren). Sobald Ihr ihn besiegt habt, bekommt man weiter oben den Moon Stone. Ihn bringt Ihr in die Steinzeit. Ganz im Nordosten ist das Sun Keep, wo Ihr den Stein zurückläßt. Wieder in der Zukunft, fällt jedoch auf, daß der Stein weg ist. In der Gegenwart bekommt Ihr im Snail Stop in Porre für 9.900 Eier ein Jerky, den Ihr im Mittelalter in der gleichen Stadt der Frau des Bürgermeisters schenkt. In der Gegenwart gibt Euch nun der einst so geizige Bürgermeister den Moon Stone zurück, der in der gleichen Zeitepoche wieder zum Sun Keep gebracht werden muß. Wieder in der Zukunft angekommen, holt Ihr, mit Lucca in der Party, den aufgeladenen Stein ab. Sie baut einige nützliche Gegenstände daraus.

Die Nummer vier spielt wieder in der Zukunft. Im Südosten steht auf einer Insel der Geno Dome, den die Party mit Robo als Anführer betritt. Zuerst müßt Ihr die zwei Puppen holen. Irgendwo oben befindet sich ein Raum, in dem Ihr einen Roboter vorfindet, der hinter Euch herläuft. Führt ihn zu dem Roboter, der die eine Puppe bewacht. Für die andere Puppe muß erst ein bestimmter Schalter betätigt werden.

In der nächsten Etage legt Ihr die Puppen auf die Felder links und rechts. Nach dem Kampf mit Robos Freundin müßt Ihr gegen Mother Brain kämpfen. Luminaire ist hier sehr praktisch.





Wer seine Bestzeiten beim Rennen gegen Johnny abspeichern möchte, muß auf Seite 45 weiterlesen



Die fünfte Aufgabe erwartet Euch wieder im Mittelalter. Dort geht Ihr ins Cafe von Choras, wo Ihr mit dem Mann am Tisch redet. Daraufhin geht's in die Gegenwart. Hier führt Euer Weg in der gleichen Stadt ins Inn, wo Ihr mit dem Mann rechts neben dem Tresen redet. Dort gibt Euch seine Frau in der Residenz dessen Werkzeug. Danach begebt Ihr Euch wieder zurück ins Mittelalter. Bei dieser Gelegenheit übergebt Ihr dem Mann im Cafe das Werkzeug. Erteilt ihm bei sich zu Hause den Auftrag, die Ruinen im Norden zu reparieren. Nachdem er das Haus verlassen hat, geht Ihr dorthin. Jetzt müssen alle Monster (oben und unten) umgebracht werden. Daraufhin zurück zu seinem Haus laufen, erneut mit ihm reden, dann wieder zurück und mit Frog nach unten gehen, wo Ihr Cyrus´ Grab findet. Von hier aus ins Dorf und wieder mit dem Mann geredet. Oben in der Ruine findet Ihr noch einige Kisten. Holt Euch diese zuerst in der Gegenwart, damit Ihr die Sachen zweimal bekommt.

Die sechste Aufgabe wartet auf Euch in der Giants Claw, die im Mittelalter auf einer Insel westlich von Tomas Grab liegt. An ihrem Ende findet Ihr den Rainbow Shell. Da er zu schwer für Euch ist, muß Hilfe aus dem Schloß geholt werden, wo er als Schatz aufbewahrt wird. Zurück in der Gegenwart, geht Ihr in das Schloß, wo sich rechts oben der Gerichtssaal befindet. Dort steht der König vor Gericht. Unten aus der Schatzkammer besorgt Ihr nun ein Stück des Rainbow Shells für den Richter, der die Verhandlung abbricht. Nachdem Yakra XIII besiegt ist, könnt Ihr im Gerichtssaal den Yakra Key holen, mit dem sich die verschlossene Kiste eine Etage tiefer öffnen läßt. Dort ist der echte Kanzler gefangen. Geht zurück in die Schatzkammer, in der Melchior einige nützliche Gegenstände herstellt.

Als letztes geht's zum Black Omen (am besten im Mittelalter über Melchiors Haus). Hier kämpft Ihr Euch bis zu den zwei blauen Nus durch. Oben in der Wand befindet sich eine Tür. Speichert öfter auf dem Weg zu Zeal. Ein paar Mega-Elexiere sind hier ganz hilfreich. Greift nach ihrer Verwandlung nur den Kopf und nicht die Hände an. Nachdem alles geschafft ist, verschwindet das Black Omen in allen Zeiten und Ihr müßt gegen Lavos kämpfen. Wenn der Kopf besiegt ist, gelangt Ihr durch das Loch in sein Inneres. Dort solltet Ihr zunächst speichern und durch das Zeittor zurück zum Ende der Zeit gehen.

The Final Battle

Da es jetzt nichts mehr zu tun gibt, könnt Ihr Euch ja, wenn Ihr stark genug seid, Lavos stellen. Zu ihm gelangt ihr entweder, wenn Ihr mit der Zeitmaschine ins Jahr 1999 fliegt, den Speicherstand von eben ladet oder durch das Faß zu ihm geht. Bei seiner ersten Form im Inneren, benutzt Ihr am besten immer Flare, Luminaire oder Dark Matter. Nach seiner Verwandlung solltet Ihr, wenn bereits Level 70 oder höher erreicht ist, das gleiche tun wie oben. Seid Ihr schwächer, dann müßt Ihr immer etwas wie Confuse, Robo Tackle, Mega-, oder Dark-Bomb auf den mittleren Gegner anwenden. Ist er verschwunden, geht Ihr mit der gleichen Taktik auf den rechten los. Wenn der mittlere wieder erscheint, muß man sich ihm erneut widmen. Das wiederholt Ihr, bis der rechte tot ist.

Versteckte Tabs

Hier sind einige Tabs aufgelistet, die nicht so leicht zu finden sind.

1. 600 A.D.

Im Mittelalter geht Ihr in das Dorf Dorino (südlich vom Schloß). In der Residence redet Ihr solange mit allen Leuten, bis Euch der alte Mann am Tisch einen Tausch anbietet. Vorher müßt Ihr Euch aber noch das Nagaette Bromid besorgen.

2. 2300 A.D.

In der Zukunft geht Ihr in der Factory durch den Gang oberhalb des Fließbands, durch den Ihr auch kommt, wenn das Fließband umkehrt. In diesem Gang ist ein Tab versteckt.

3. 12000 B.C. (Zeal)

In Enhasa müßt Ihr in der richtigen Reihenfolge die grünen Bücher öffnen. Zuerst das rechts oben bei der Poyozo Doll (Wasser), dann links oben beim Recovery Spring (Wind) und zuletzt auf dem Tisch am Eingang (Feuer). Jetzt sollte sich eine geheime Tür öffnen. Dort müßt Ihr gegen sechs Nus kämpfen. Sind sie besiegt, kriegt Euer Trupp was Feines.

4. Blackbird

Verlaßt durch den Luftschacht links oben Eure Zelle und lauft nach rechts, nach oben und dann nach links. Jetzt müßt Ihr bei der ersten Gabelung wieder nach oben, bis es nicht mehr weitergeht, dann nach rechts durch den dunklen Gang. Jetzt könnt Ihr das Tab schon sehen. Um es zu bekommen, geht Ihr zuerst nach unten, biegt nach rechts ab und dann nach oben. Das Tab ist übrigens nur da, wenn Ihr Eure Items bereits wiedergeholt habt.

5. 12000 B.C. (Earthbound Island)

Wenn Ihr die Flügel für Epoch (Zeitmaschine) habt, müßt Ihr im Item-Shop mit dem Mann und dem Nu reden, bis Nu nach draußen geht. Jetzt kommt Ihr an das Tab heran, das hinter ihm lag.

6. 1000 A.D.

Westlich von Choras liegt das Grab von Toma. Dort stellt Ihr Euch hinter den Grabstein und untersucht die Stelle.


GALERIE 1
Mario Hammer, Bochum

Endsequenzen

("+" = Nur mit "New Game +" zu sehen)

1. (+) Ganz am Anfang des Spiels auf den Jahrmarkt gehen, über das rechte Podest von Luccas Zeitmaschine direkt zu Lavos teleportieren lassen und ihn besiegen.

2. (+) Wenn Ihr das erste Mal aus der Zukunft zurück kommt, geht Ihr anstatt Marle nach Hause zu begleiten, auf den Jahrmarkt, wo Ihr Euch auf das rechte Podest von Luccas Maschine stellt.

3.(+) Theoretisch könnt Ihr dieses Ende auch ohne "New Game +" sehen, Ihr müßt nur stark genug sein. Das gilt auch für die nächsten vier Sequenzen. Wenn man das erste Mal zum Ende der Zeit kommt, gleich über das Faß zu Lavos gehen.

4. (+) Nach dem Abschnitt, wo Melchior Euer Masamune-Schwert repariert, müßt Ihr, bevor Ihr zu Magus' Schloß geht, das Spiel durchspielen.

5. (+) Nachdem Eure Party beim Dactyl Nest bis zum Gipfel des Berges vorgedrungen und auf Ayla getroffen ist, dürft Ihr den Tyrano-Lair-Abschnitt nicht spielen. Ansonsten ist es egal, wie schnell Ihr ab hier bis zum Ende gelangt.

6. (+) Geht, nachdem Ihr Azala und seinen Black Tyrano besiegt habt, nicht durch das Tor in den Lair Ruins, sondern fliegt zurück zum Ende der Zeit und geht zu Lavos.

7. (+) Wenn Ihr mit dem alten Mann gesprochen habt, der Euch auch einen Chrono Trigger überreicht hat und gerade auf der Suche nach Crono seid, spielt Ihr das Spiel einfach ohne ihn durch.

8. Habt Ihr alle Party-Mitglieder beisammen und befindet sich in Cronos´ Haus keine zweite Katze, kein Katzenfutter, keine Poyozo Doll und kein Clone, dann dürft Ihr zu Lavos gehen und dieses Ende bewundern.

9. Genauso wie oben, nur daß Ihr mindestens einen der genannten Gegenstände besitzen müßt.

Ein allerletzter Tip kommt noch von Daniel Schöplxer oder Schöpker aus München, der das Rennen gegen Johnny im Jahre 2300 A.D. betrifft. Wer ein noch heißeres Rennen mit unterschiedlicher Perspektive und abspeicherbaren Rekorden bestreiten will, der sollte im Lab 32 zu Fuß Richtung Rennstrecke gehen und die einzige sich dort befindliche Schatztruhe öffnen. Sie enthält den Race Log. Mit Hilfe des Robos, der jetzt erscheint, können die Rekorde abgerufen werden und die Art des Rennens, ob mit Turbo Boost oder mit drehbarer Perspektive, bestimmt werden.

! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, rennt vorher in die Polylinik.

Sony Playstation

Jumping Flash





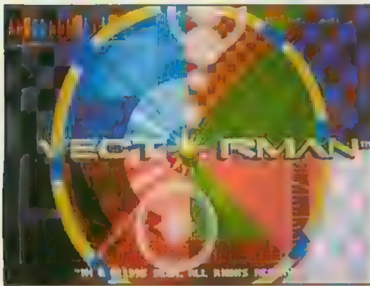
So gelangt Ihr am allerschnellsten zur sechsten Welt

Roland Priester aus Neunkirchen hat einen Nadeldrucker, der keine Dreiecke druckt, weshalb der arme Bub eines schönen Dezembervormittags von mir aus dem Schlaf (oder sollte ich mich getäuscht haben) gerissen wurde, damit die Leerstellen im Brief wenigstens fernmündlich ausgefüllt werden konnten. Danach funktionierte die Levelanwahl allerdings tadellos:

Drückt im Titelbild oben, oben, unten, unten, X, X, links, rechts, links, rechts, X, Dreieck, X, Dreieck. Der Menükasten in der Mitte vom Titelbild verfärbt sich daraufhin rötlich. Startet nun das Spiel. Im folgenden Screen, wo "World 1" und darunter die Stage-Nummern zu sehen sind, drückt man einfach nur nach rechts, um die verschiedenen Stages, bzw. Welten auszusuchen.

Mega Drive

Vectorman



Alexander Frik aus Vilshofen hat ganz kurz und sachlich in fünf Zeilen einen Tip abgehandelt, der durchaus einige Aufmerksamkeit verdient. Ihr könnt ab jetzt jederzeit, auch bei den Bosskämpfen, Vectormans Energieleiste wieder auffüllen. Geht dazu nur kurz in den Pausenmodus und drückt schnell A, B, rechts, A, C, A, unten, A, B, rechts, A. Wenn die Eingabe korrekt ausgeführt wurde, ist Eure Energie wieder aufgeladen, sobald Ihr Start drückt.





Sony Playstation

Air Combat

Stefan Hartmann/Ilvesheim möchte wegen des halben Tips aus der letzten Ausgabe noch ein paar klärende Anmerkungen machen. Also, wenn man im neuen Loading Screen mit den kreisenden CDs (zu Beginn R1 und Kreis gedrückt halten, bevor der "richtige" Loading Screen erscheint) oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, R1 eingibt, dann kann man mit seinem Flugzeug auch in Originallackierung fliegen.

Drückt Ihr stattdessen R1 und zehnmal hintereinander Start, ändert sich die Farbe Eures Flügelmanns.

Die Kombination unten, Kreis, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis, Dreieck, Kreis, Dreieck, Kreis+Dreieck, Kreis + Dreieck beschert Euch dagegen gleich zu Beginn des Spiels ein Vermögen von 9.999.999.900 $.

Noch was wichtiges: Wer das Game, egal auf welcher Schwierigkeitsstufe, durchgespielt hat, der wird im rechten oberen Eck des Titelbildes das Wort "OMAKE" (jap. für "Zusatz") zu sehen bekommen. Ab jetzt stehen dadurch alle Flugzeuge von Anfang an zur Verfügung, selbst wenn man eine Mission failed, ist der Pilot noch im "Besitz" desselben Fliegers. Der Omake-Status ist übrigens sogar speicherbar.

Sony Playstation

Destruction Derby

Nachdem wir die besten beiden Cheats in der letzten Ausgabe bereits abgefeiert haben, war Sony Interactive noch so freundlich (winke-winke, Ingo), auch das dritte Mogelpaßwort herauszurücken. Geht wiederum ins Rennmodus-Auswahlmenü, wählt das "Wreckin' Racing" und danach "Championship" an. Als Namen gebt Ihr dann "**NPLAY ERS**" ein, was sich im Game gehörig auf die Anzahl der gegnerischen Rammsäue auswirkt. Nach der Eingabe könnt Ihr selbstverständlich auch wieder in die anderen Spielmodi wechseln, der Cheat bleibt trotzdem aktiv.

Sony Playstation

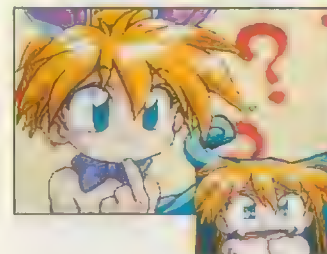
wipEout

Floris van Veen aus Bünde schrieb uns wegen der Sache mit dem Blitzstart. Der Flo macht das nämlich immer so, daß er schon vor dem Start Gas gibt und den Geschwindigkeitsanzeiger bis zum dritten Balken von rechts vollmacht (die beiden rechten Balken müssen frei bleiben), ihn dort zu halten versucht und dann genau bei "Go" voll durchstartet. Habt Ihr das Timing erst einmal raus, dann ist der Effekt wie einst bei Mariokart. Apropos gute alte Zeiten: Ihr könnt auch hier die roten Panzer, sprich Missiles, unschädlich machen, indem Ihr schnell eine Bananenschale, sprich Mine, zum Verwirren auslegt.

Mega CD

Keio Flying Squadron





Klaus Dachs aus Neukirchen beim heiligen Blut (Hilfe, heißt Euer Dorf tatsächlich so?) kennt zwei nützliche Tricks.

Gebt für die Levelanwahl im Start Game/Options-Screen folgende Tastenkombination ein: rechts, links, rechts, links, unten, oben, unten, oben, rechts, rechts, rechts. Wenn jetzt oben in der Mitte dieses Bildschirms die Ziffer 1 erschienen ist, dann hat der Tip gefurzt, ähh, will sagen der Trick funktioniert. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr die Zahl dann erhöhen und somit Euer gewünschtes Startlevel einstellen.

Für ein verstecktes LCD-Spielchen ("Super Catch Game") drückt Ihr stattdessen links, links, rechts, rechts, unten, oben, unten, oben ein und startet das Spiel dann mit einem Druck auf die C-Taste.





Die kleine, umkringelte Zahl im Startmenü bedeutet, daß die Levelanwahl funktioniert hat. Links sieht man, wie das LCD-Subgame bei Keio aussieht.

Sega Saturn

Sega Rally '95



Jörg "Pole Position" Tittel aus Belgien hat auch beim neuesten Sega-Flitzer wieder als Erster einen Extra-Schlitten ausfindig gemacht. Um den Lancia Stratos fahren zu können, muß man im Arcade-Modus die Championship im Schwierigkeitsgrad "Normal" gewinnen (auch die vierte Strecke, "Lake Side", muß mit einem ersten Platz abgeschlossen werden). Nun bekommt man zur Belohnung besagten Lancia, der im Time Attack-, Two Player- und Arcade-Mode benutzt werden kann. Um das italienische Edel-Geschoß allerdings im Arcade-Mode fahren zu können, muß man den Cursor im Car-Select-Bildschirm auf den "Toyota Manual Transmission" (für den Stratos-Automatik) setzen





AM3 knüpft an alte Traditionen an: Extra-Auto und Mirror-Mode





und zusätzlich nach unten drücken, bzw. den Cursor auf "Lancia Delta Manual Transmission" (für den Stratos mit manueller Schaltung) setzen und dabei ebenso nach unten drücken. Laut Jörg befindet sich auf der CD aber noch ein Extrakurs mit Schnee. Ob es bei gewonnener "Sega-WM" im Hard Modus noch ein zusätzliches Wägelchen oder besagten Schnee-Kurs gibt, war bei Red.-Schluß nicht bekannt.

Dagegen war unserem Wolfi noch der Mirror- und Hyper-Car-Mode geläufig. Der AM-typische Mirror-Mode lautet Y+C+Start, und wird natürlich wieder beim Car-Select eingegeben. Den Hyper-Car-Mode, der eine geringfügig bessere Steuerung beschert, aktiviert Ihr ebenso im Car-Select-Screen mit X+C+Start (zur Bestätigung gibt es allerdings kein Pling, oder so was in der Art).

Sega Saturn

Toshinden S

Als Tet das erste Mal die japanische Saturn-Umsetzung unter die Haube packte, war er so gespannt, daß er sich mit allen 10 Fingern am Joypad festkrampfte. Als die Spieler dann mit riesigen Wasserköpfen in die Arena stiegen, glaubte er an einen Bug, drückte Reset, und siehe da: Der vermeintliche Fehler war verschwunden! Im Nachhinein stellte sich heraus, daß unser Mr. Sushi gleich beim ersten Anspielen per Zufall den Big-Head-Mode entdeckt hatte. Wer's nachmachen will, hält einfach während der Spielerauswahl die L- und R-Taste niedergedrückt, und siehe da...



Sony Playstation

NBA Jam T.E.

Patrick Fabri aus Spenge lieferte termingerecht die restlichen 36 Secret-Player-Codes an. Patrick schrieb außerdem, daß er die Codes alle selbst "gezogen" hat und zwar mit Hilfe eines "Diskettenmonitors" (Marke WinCim?) der die PSX-CD durchleuchten konnte. Wenn Du wirklich das nötige Know-How besitzt, dann alle Hochachtung, Patrick, ansonsten probiere es beim nächsten Fax doch auch mal mit den Standardfloskeln, wie "Ein Freund aus Amerika hat..." oder "Beim Rumdrücken auf dem Joypad ist mir folgendes passiert...", aber lassen wir das.

Zusammen mit dem ersten Code aus Ausgabe 12/95 und den 16 Codes aus der vorigen Ausgabe, summieren sich die versteckten Spieler dieser CD-Version auf die stattliche Anzahl von 53 Stück an. Hier

kommen alle Nachzügler (bei der Eingabe wie üblich die ganze Zeit L1 und R1 gedrückt halten):

Catling
CAT JAN 2
Hutchinson
BAR APR 9
D. Falcus
DAZ AUG 6
Tunnicliff
SAT MAY 7
Jason Falcus
JAS NOV 16
Mike "Mad Mike" Muskett
MUS DEC 24
McHugh
BAA JUL 12
Gray
ROB FEB 23
Thomas Higgins
TOM FEB 19
Neil Hill
ZIG APR 7
Snake Palmer
SNK JUN 15
Jay Moon
JAY AUG 24
Brutah
GOW JUL 17
Weasel
DAN JAN 2
Fumungus
GUN JAN 11
Kabuki
KUB APR 14
Max
LIZ AUG 7



Sertan Sen, Mörlenbach
GALERIE2

Boo-Boo
THI NOV 1
Pistol
WAN JUN 10
Facime
DEL OCT 19
John Carlton
CAL MAR 25
Sal Divita
DIV JUL 3
Tony Goskie
GOS JAN 6
Shawn Liptak
LIP JAN 14
Mark Turmell
TUR JAN 31
Will "Fresh Prince" Smith
FRS FEB 2
Heavy D
HEA JAN 9
Hillary Clinton
HIL NOV 6
Jazzy Jeff
JAZ OCT 9
Benny
BEN SEP 20
Carol "Blaze" Blazekowski
BLZ JAN 14
Crunch
WOL MAR 7
Gordon
GOR JUL 3
Renaldo
REN FEB 4
Shelly
SHY JUN 8
Moore
MOE JUN 8

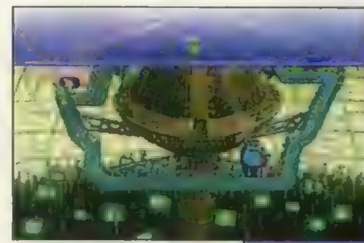
Zum Abschluß dieses neuerlichen NBA-Tipmarathons spendieren wir auch noch einen Code. Er lautet FIN, Jan 1; bei Eingabe des Codes sind bereits alle 27 NBA Teams geschlagen.

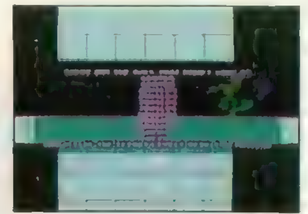
Real 3DO

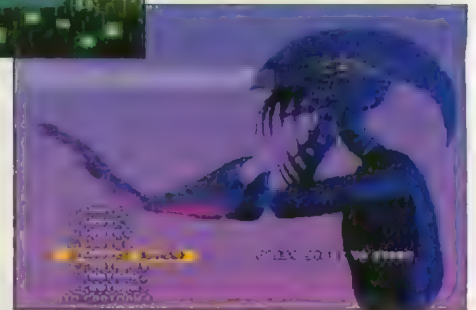
Gex

Als kleiner Nachtrag zu den ganzen Tips aus der letzten Ausgabe reichte uns Jens Rathgeber aus Aalen noch die Levelanwahl nach:

Drückt beim Dome oder in jedem anderen Übersichtskartenbildschirm Pause, betätigt dann den R-Knopf, haltet diesen gedrückt und gebt dabei den Code links, C, unten, links, rechts, rechts, oben, rechts, rechts ein (wenn Ihr nach dem LCD-Startcode statt den An-







fangsbuchstaben der Richtungsbezeichnungen die Anfangabuchstaben der entsprechenden Himmelsrichtungen auf Englisch weiterverwendet, ergibt sich daraus übrigens der Code "LCD WEENEE", was so viel wie "LCD-Feigling" bedeutet. Bei den Codes aus der VG 1/95 ergeben sich dadurch übrigens auch dementsprechende Merkwörter, aber das nur so nebenbei). Ihr erhaltet über das Cheat-Menü sogar Zugang zu einer ganzen Masse Teil-Level, die nicht fertig programmiert wurden und im normalen Spiel nie auftauchen.

Neo Geo

Kabuki Clash

Frank Böhme aus Chemnitz, ein notorischer NG-Fan, hat wieder zugeschlagen. Durch seinen kleinen Trick könnt Ihr auch mit den beiden Boßgegnern kämpfen. Geht dazu vom Game-Start-Screen aus in den Battle Mode und drückt bei der Charakterauswahl zwölf mal den B-Knopf und achtmal nach rechts, schon sind 'se da!

Sega Saturn

Hang On GP '95

Kleine Verbesserung unsererseits: Das zusätzliche Motorrad, das man nach Eingabe der UFO-Initialen bekommt, befindet sich ganz rechts im Menü, nach Angel, und nicht wie fälschlicherweise behauptet, ganz links. Seid Ihr aber auch so drauf gekommen, oder?

! Code geknackt

Täglich vernichten mehrere Kilotonnen Paßwortlösungen wertvolle Quadratmeter meines spärlichen Bürolebensraums. Trotz der fröhlichen -schniefz- Wühlarbeit sollte ich mich freuen -schluchz- über jeden -heul- Code, den Ihr mir schickt, und das tue ich auch, jawoll!

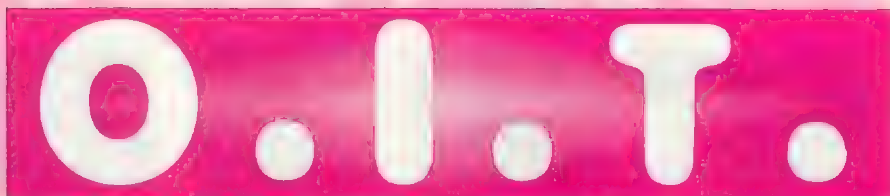
Super Nintendo

International Superstar Soccer Deluxe

Christoph Mynarek aus Köln ist mit vielerlei Wassern gewaschen. Die abgebildeten Paßwörter stammen nämlich alle von ihm. Das Scenario-Paßwort (Stufe 5) ermöglicht es Euch, nach einem beliebigen Spiel, das Ihr nur noch bestreiten müßt, einen kleinen Abspann anzuschauen, da bereits alle Szenarien "clear" sind.

Die International-Tournament-Codes erspielte Christoph auf Stufe 4 und Stufe 5. Auch hier ist der Abspann nicht mehr weit. Damit es auch auf Stufe 5 nicht unmöglich ist, den Gegner zu schlagen, verriet Chrissi außerdem, wie man einen Bug des Spiels ausnutzen kann, um sich sein eigenes Dream-Team zu basteln.

Jede Mannschaft hat ja bekanntlich eine gewisse Ener-



Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel	609.90
Action Replay Pro	89.90
Alone In The Dark	109.90
Advanced Military Commander	144.90
Black Fire	99.90
Bug! dt	89.90
Clockwork Knight 2 dt /jap	79.90/59.90
Cyberia	89.90
Darius Gaiden jap	109.90
Daytona USA dt	99.90
Digital Pinball dt	89.90
F1 Live Information jap	109.90
FIFA Soccer 96	84.90
Golden Axe	99.90
Gunbird jap	109.90
In The Hunt jap	119.90
Victory Boxing dt/jap	89.90/69.90
Myst dt	89.90
Mystery Mansion	109.90
NBA Jam T.E.	89.90
NHL All Star Hockey dt/us	89.90/69.90
Panzer Dragoon dt	109.90
Panzer General	89.90
Parodius dt	89.90
Primal Rage	84.90
Pujo Pujo jap	119.90
Rayman	89.90
Robotica dt	89.90
Sega Rally dt	99.90
Shellshock	99.90
Shining Wisdom jap	99.90
Shinobi dt/jap	89.90/69.90
Sim City 2000	99.90
Spot Goes To Hollywood	99.90
Steam Gear Mash jap	89.90
Street Fighter Zero 29. Jan jap	99.90
Hang On GP 95	89.90
Theme Park dt	89.90
Thunderhawk 2	99.90
Toshinden jap	109.90
Virtua Cop inkl. Gun	139.90
Virtua Fighter Remix dt	62.90
Virtua Fighter 2	99.90
Virtua Racing	89.90
WWF Wrestlemania	89.90
Wing Arms	99.90
Wing Commander III	89.90
Joypad	39.90
Virtua Stick	89.90
Lenkrad	109.90
RGB-Kabel	29.90
Konverter für Importspiele	59.90
Sechs-Button-Pad	49.90

PlayStation

PlayStation	569.90
Diverse japanische Spiele	ab 59.90
Ace Combat jap + dt	99.90
Alone In The Dark	99.90
Assault Rigs	89.90
Darkstalkers jap	139.90
Destruction Derby dt	99.90
DiscWorld dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA Soccer 96	89.90
Goal Storm	89.90
Jumping Flash dt	59.90
Kileak The Blood 2 jap	139.90
Loaded	99.90
Lone Soldier	89.90
NBA In The Zone us	99.90
NBA Jam T.E. dt	89.90
NHL Face Off us	99.90
Novastorm	89.90
Krazy Ivan	89.90
Panzer General	89.90
Parodius	89.90
PGA Tour 96	89.90
Philosoma jap	79.90
Primal Rage	89.90
Revolution X	89.90
Ridge Racer dt	89.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk 2	99.90
Toshinden 2 jap	139.90
Raiden Project dt/jap	89.90/79.90
Rayman dt	89.90
Shellshock dt	99.90
Shockwave Assault us	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Fighter Zero jap	139.90
Striker 96	89.90
Total Eclipse dt	89.90
Twisted Metal	99.90
X-Com	89.90
Memory Card	49.00
Viewpoint	89.90
Warhawk dt/us	89.90/69.90
wipEout	94.90
Wing Commander III	89.90

WWF Wrestlemania	89.90
Joypad	54.00
Namco neGcon Joypad	69.90
Joyboard	119.90

3DO

Panasonic FZ-10 PAL + 2 Spiele	499.90
Flightstick Pro	149.90
Alone In The Dark 2	109.90
Blade Force	89.90
Captain Quazar	99.90
Chopper Assault	99.90
Creature Shock	99.90
D	109.90
Death Keep	99.90
Descent	94.90
Dual Adapter für 2 SNES-Pads	49.90
Foes Of Ali	99.90
Gex	89.90
Killing Time	99.90
Need For Speed	89.90
PGA Tour '96	89.90
Phoenix 3	99.90
Po'ed	99.90
Primal Rage	99.90
Return Fire 2	59.90
Road Rash	89.90
Slam'n'Jam '95	99.90
Space Hulk	94.90
Star Fighter	89.90
Syndicate	39.90
Wing Commander III	94.90

Jaguar

Jaguar + Cybermorph	279.00
Jaguar CD-ROM + 3 Spiele	349.90
Diverse Jag-Spiele	ab 59.90
Atari Karts	99.90
Alien Vs. Predator	99.90
Fever Pitch Soccer	99.90
I-War	99.90
Iron Soldier	79.90
Iron Soldier 2 CD	99.90
Memory Tracks	69.90
Missle Command	99.90
Ruiner Pinball	99.90
Power Drive Rally	99.90
Super Burn Out	99.90
Super Cross	99.90
Ultra Vortex	99.90
Rayman	99.90

Super Nintendo

Action Replay Pro Mark 3	89.90
International Superstar Soccer 2	119.90
Super Bomberman 3 dt	109.90
Boogerman dt	99.90
Civilisation	129.90
Donkey Kong Country 2 dt	119.90
Earthworm Jim 2	99.90
FIFA Soccer 96	109.90
Pinocchio	109.90
Front Mission 2 jap	149.90
Killer Instinct	129.90
Killer Instinct Hint Book	39.90
NHL 96	109.90
NBA Live 96	109.90
Madden 96	109.90
PGA Tour Golf 96	109.90
Primal Rage dt	109.90
PTO 2 us	129.90
Asterix & Obelix dt	119.90
Theme Park	109.90
WWF Wrestlemania dt	109.90
Yoshi's Island dt	109.90

SNES Rollenspiele

Robotrek	89.90
Big Sky Trooper us	99.90
Brainlord	89.90
Breath Of Fire 2 Hint Book	49.90
Breath Of Fire 2	129.90
Lord Of Darkness	89.90
Dragon View	89.90
Earthbound	129.90
Eye Of The Beholder	89.90
Final Fantasy II us	129.90
Final Fantasy III us	139.90
Final Fantasy III Hint Book	49.90
Secret Of The Stars	119.90
King Arthur	99.90
Lufia	89.90
Romance VI us	129.90
7th Saga 2	129.90
Secret Of Evermore us/dt	129.90/109.90
Super Mario RPG	169.90
Chrono Trigger us	129.90
Chrono Trigger Hint Book	49.90
Illusion Of Time dt	109.90

Mega Drive

Action Replay Pro 2	89.90
Sechs-Button-Pad	29.90
Comix Zone dt	79.90
Dune 2	119.90
Earthworm Jim 2	89.90
FIFA Soccer 95	57.90
FIFA Soccer 96	89.90
Light Crusader dt. Texte	114.90
Micro Machines '96	99.90
NBA Live 96	99.90
NHL 96 dt	99.90
NHL All-Stars us	99.90
Madden NFL 95/96	57.90/99.90
PGA Tour 96	89.90
Phantasy Star IV dt	99.90
Pete Sampras '96	99.90
Psycho Pinball	89.90
Shadowrun	89.90
Story Of Thor	109.90
Super Skidmarks	99.90
Theme Park	99.90
Vectorman DT	79.90
Wayne Gretzky Hockey	79.90

Mega CD

Grundgerät dt + Thunderhawk	209.90
Backup RAM	79.90
CDX Pro	59.90
Earthworm Jim dt	79.90
Eternal Champions dt	89.90
Fatal Fury Special dt	79.90
Lunar Eternal Blue	99.90
Lunar Hint Book	44.90
Samurai Shodown dt	79.90
Snatcher dt	79.90
Shining Force dt	79.90
Road Rash	89.90
Theme Park	89.90
Thunderhawk	49.90
Tomcat Alley	49.90

32X

32X Grundgerät dt	179.90
Chaotix dt	99.90
Golf Magazine: 36 Great Holes	79.90
FIFA Soccer 96	89.90
Metal Head	109.90
Motocross Championship	79.90
Primal Rage	94.90
Pinocchio dt	109.90
NBA Jam dt	49.90
Kolibri	94.90
Stellar Assault	99.90
T-Mek	99.90
Virtua Fighter dt	99.90
WWF Raw	49.90
Motherbase	99.90

Neo Geo CD

Mr. Do	129.90
Pulstar	99.90
Samurai Shodown 3	109.90

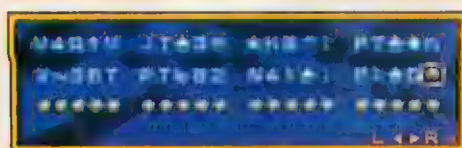
Zeitschriften

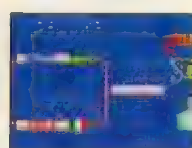
Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
[illegible]	[illegible]

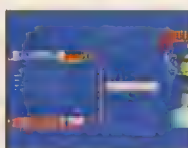
Versand
Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

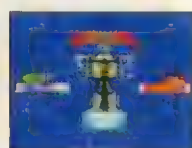
[illegible] alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit [illegible] Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. [illegible]igerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Fon: 0711 - 616485 oder 613758





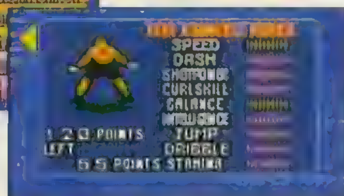






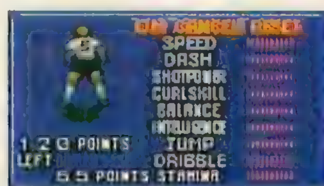
giepunktzahl (Deutschland z.B. 120), die Ihr bei "Edit Player Skills" unter den Spielern aufteilen könnt. Vergebt einfach die vorhandenen Punkte auf die unteren Spieler in der Liste und geht dann, indem Ihr solange nach unten drückt, bis der Cursor wieder oben angekommen ist, zum Torwart, der komischerweise jetzt volle Energie hat. Nun könnt Ihr ihm bis zu fünfzig Punkte abziehen, diese wieder auf andere Spieler verteilen, usw. Jedes Mal, wenn Ihr den Weg "unten herum" nehmt, sind die Werte-Balken des Torwarts danach wieder aufgefüllt, wenn Ihr "oben" mit dem Cursor bei ihm ankommt. Scheinbar vergißt die Speicherverwaltung jedes mal beim Überschreiten der "unteren Grenze" mit dem Cursor, daß Euer Keeper gar keine Punkte mehr besitzen dürfte. Die Balkenwerte aller anderen Spieler bleiben aber im Speicher. Ihr könnt das Spielchen so lange fortsetzen, bis eine perfekte Truppe zusammengestellt ist.

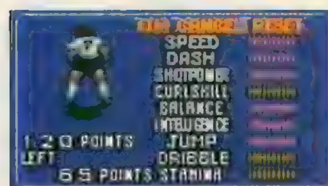




Durch einen Bug im Spiel könnt Ihr den Torwart unbegrenzt um Energie anpumpen, bis auch der letzte Spieler Eurer Mannschaft voll gut drauf ist





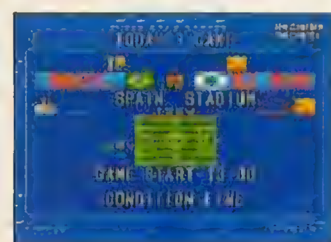


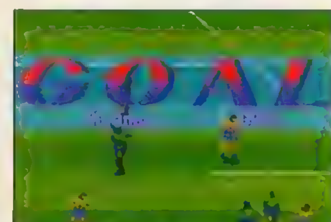




In letzter Minute kam noch ein X-Mas-Fax ohne Namen und Unterschrift hier an, das von einem anderen Gerät mit der Kennung "N SPANOPOULOS" stammt. Der griechisch-deutsche Fußballfan auf der anderen Seite würzte seinen Weihnachtsgruß außerdem mit diesem Paßwort: 53M$6 SJN

Ihr spielt dann in der World Series gegen das All Stars Team auf Level 5. Besiegt Ihr die höllisch schwere Konami-Mannschaft, loben Euch die Macher des Spiels in den höchsten Tönen. P.S. Nehmt Euch vor Magnus' Kopfbällen in Acht!





Sony Playstation

Warhawk

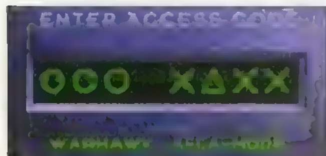
René Becker aus Korschenbroich hat bisher bei uns noch kein Glück gehabt, trotzdem die Levelcodes rüberwachsen lassen, und diesmal sollte sich ein derartiger Durchhaltewillen auch auszahlen:

Canyon
□ □ O X △ X O △
Airship
X △ △ X X O O □
Volcano
O □ □ O O X △ O
Gauntlet
□ X X O □ O △ X
Stormland
□ O △ □ O X X △



Wer die Non-Stop-Action bei Warhawk mal ganz auf die gemütliche Art genießen will, ist mit unseren Codes gut beraten

Des weiteren hat unser tapferer Junggraf Jan bei seinen vielen Raubzügen durch 1001 Netzwerk bei der Rückkehr auch hin und wieder mal Beute im Gepäck, wie unlängst, als er mir diese fernöstlichen (oder waren es fernwestliche? – ach, egal) Codes auf den Schreibtisch knallte:



O O O _ X Δ X X
Unverwundbarkeit, unendlich Waffen

Δ Δ O Δ □ Δ Δ X
Unendlich Waffen, nicht unverwundbar

□ O □ □ Δ X Δ Δ
Start im ersten Level mit 9999 Flash Bombs

X O O □ X Δ O Δ
Start im ersten Level mit Ultra Lock-Ons und Super Swarmers

Δ X _ O O X Δ □
Alle Videosequenzen anschauen (mit Start jeweils weiterdrücken)

□ □ _ O □ X □ Δ
Alle Texte anschauen

□ _ O □ Δ X X □
Alle Spezialtexte anschauen

Super Nintendo

Mechwarrior 3050

Hier alle vier Codes (wow, was für ein umfangreiches Spiel!), die sich der 21jährige Marcel Lucht aus Heilbronn zu schicken erlaubte:

Mission 2	65C816
Mission 3	B1GBND
Mission 4	FSPRNG
Mission 5	YHWX11

Von uns bekommt Ihr außerdem noch völlig gratis und mehrwertsteuerfrei einen Code für unendlich Waffen dazuspendiert, der da lautet: M1R0G3



GALERIE3
Sertan Sen, Mörlenbach

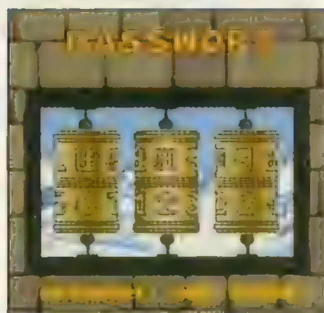




Super Nintendo

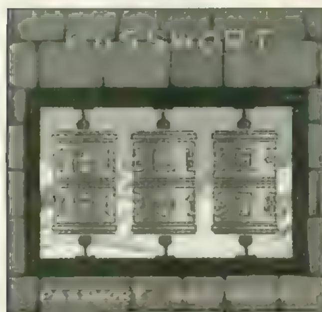
Tim in Tibet

Wer kann da schon nein sagen, wenn zu diesem schweren, schweren Abenteuer bereits die ersten Codes auf dem Silbertablett präsentiert werden? Blubber, blubber, aus den Tiefen unserer Spielelabors, schwall, blah, hier sind die Codes, freut Euch einfach...



Dieses Paßwort setzt Euch gleich im Himalaya-Gebirge ab





Sony Playstation

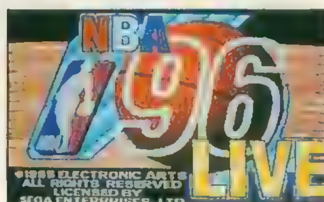
Twisted Metal

Susanne Schmidt aus München hat als erste alle Codes der US-Version erspielt. Und so geh'n 'se:

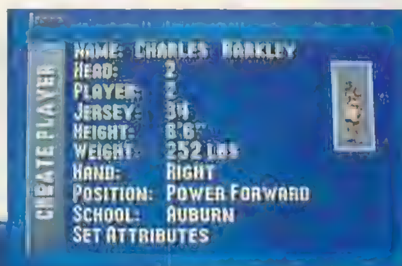
Level 1:	○	△	□	○	○
Level 2:	×	□	□	○	△
Level 3:	×	△	□	○	□
Level 4:	×	□	△	△	△
Level 5:	□	△	×	○	×
Level 6:	□	△	○	□	□

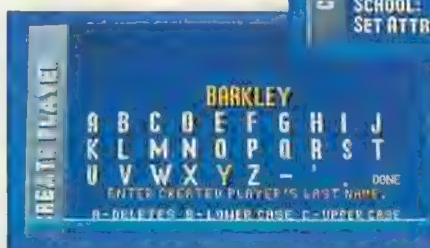
Mega Drive

NBA Live '96



Julian Henneberg/Berlin hat bei dieser Version als erster auf die Möglichkeit hingewiesen, mit einigen Basketball-Legenden bzw. Rookies, deren Statistiken im Modulspeicher bereits vorliegen, spielen zu können. Dazu müßt Ihr lediglich im "Roster-Setup-Menü" die Option "Create Player" wählen und dort den richtigen Vor- und Zunamen eingeben. Ist die Menüarbeit erledigt, findet sich der auf diese Art zum Leben erweckte Spieler hernach in der "Free-Agent-Liste" im "Trade Players-Menü" wieder, von wo aus er von jedem beliebigen Team erworben werden kann. Es folgt Julians bescheidene Zusammenstellung aller bis dato bekannten Spieler, deren Statistiken schon vorhanden sind:





Ihr müßt nur die richtigen Namen eingeben, und schon erscheinen alle Daten von selbst

Superstars

Michael Jordan (Bulls), Charles Barkley (Suns), Larry Bird (Ex-Celtics), Magic Johnson (Ex-Lakers), Bill Russell (Ex-Celtics), Oscar Robertson (Ex-Lakers), John Havlicek (Ex-Celtics), Rick Barry

Rookies

Jerry Stackhouse (76ers), Shawn Respert (Bucks), Brent Barry (Clippers), Joe Smith (Warriors), Rasheed Wallace (Bullets), Antonio McDyess (Nuggets), Bob Sura (Cavaliers), Ed O'Bannon (Nets), Bryant Reeves (Grizzlies), Damon Stoudamire (Raptors), Gary Trent (Trail Blazers), Kevin Garnett (Timberwolves), Eric Williams (Celtics), George Zidek (Hornets), Greg Ostertag (Jazz), Theo Ratliff (Pistons), Kurt Thomas (Heat), Alan Henderson (Pacers), David Vaughn (Magic), Lawrence Moten (Grizzlies), Terrence Rencher (Bullets), Fred Hoiberg (Pacers), Cherokee Parks (Mavericks), Travis Best (Pacers), Tyus Edney (Kings), Donny Marshall (Cavaliers), Jason Caffey (Bulls), Mario Bennett (Suns), Junior Burrough (Celtics), Jimmy King (Raptors),



Dwayne Whitfield (Warriors), Donnie Boyce (Hawks), Eric Snow (Bucks), Anthony Pelle (Nuggets), Michael McDonald (Warriors), Cuonzo Martin (Hawks), Don Reid (Pistons), Dejau Bodiroga (Kings), Troy Brown (Hawks),

Super Nintendo

NBA Live '96



Der Tip, den Norbert Besgen aus Siegburg die Nintendo Version betreffend, eingesandt hat, ist im Prinzip deckungsgleich mit dem vorigen Tip zur MD-Version. Auch hier könnt Ihr über das Edit-Players-Menü nicht vorhandene Spieler rekrutieren, deren Daten und Digi-Bilder aber bereits im Modul abgelegt sind. Der Unterschied zur Sega Version liegt vor allem darin, daß bei dieser Variante keine Vornamen der Spieler benötigt werden. Dafür muß bei einigen der Sportidole ein Initial mit Punkt und Leerstelle vor dem Familiennamen stehen. Daher die Trennung nach Systemen. Los geht's:

Superstars

Jordan, Barkley, Bird, Johnson, Erving, I. Thomas, Jabbar, B. Russel, Cowens, Walton, Mikan, Chamberlain, Cousy, Havlicek, Maravich, West

Rookies
(1. Round Draftpicks)

J. Smith, McDyess, Stackhouse, Wallace, Stoudamire, Garnett, Reeves, Respert,



Im Unterschied zur Mega Drive-Version genügen hier meistens die Nachnamen der jeweiligen Top-Spieler. Außerdem sehen die Menüs verschieden aus.



O'Bannon, K. Thomas, Trent, Parks, Williamson, E. Williams, B. Barry, Henderson, Sura, Ratliff, Childress, Caffey, Finley, Zidek, Meyer, Bennett, Ostertag, Best, Vaughn, Ford, C. Alexander

Rookies
(2. Round Draftpicks)

Roe, Tarlac, Rencher, Burrough, Declercq, J. King, Griffith, Marshall, Whitfield, Meek, Boyce, Snow, Pelle, T. Brown, Banks, Edney, M. Davis, Allen, Lewis, Bodiroga, Hoiberg, Popa, Zukauskas, McDonald, C. Carr, Martin, Reid

Anmerkung: Auch das Klonen von bereits vorhandenen Spielern ist durch Mehrfacheingabe möglich.

Mega Drive

John Madden '96



Wenn André Wegmann aus Bösel all diese Codes selbst herausgefunden hat, dann muß er in letzter Zeit ziemlich viel Langeweile gehabt haben. Und obwohl das Sega-Pad nur drei Buttons besitzt, ergeben sich trotzdem hunderte von Möglichkeiten...

Naja, langer Rede kurzer Sinn, die Kombination für das gewünschte Geheim-Team wird im Team-Selection-Menü eingegeben.

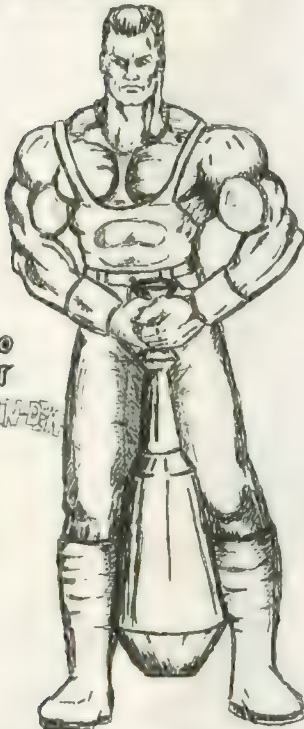
Dallas Cowboys '93	ABCBBAC
Dallas Cowboys '92	ABCCABB
Dallas Cowboys '78	ABCCCCA
Dallas Cowboys '77	ACAABCC
San Francisco '94	CAABCAA
San Francisco '89	CAACBAC
San Francisco '81	CABBBCC
LA Rams '91	BABCCAB
LA Rams '84	BACABBA
LA Rams '79	BACBABC
LA Rams '68	BACBCCB
Minnesota Vikings '76	BBBABAB
Minnesota Vikings '74	BBBBABA
Minnesota Vikings '69	BBBCBCB
Denver Broncos '87	ACBBBAA
Denver Broncos '77	ACBCAAC
Buffalo Bills '90	ABABBBB
Buffalo Bills '73	ABACACA
Chicago Bears '77	ABBACAB
Chicago Bears '63	ABBCABC
Miami Dolphins '84	BACCCAA
Miami Dolphins '72	BBABCCA





San Diego Chargers '94	BCCBCAB
San Diego Chargers '66	CAAAABC
Tampa Bay Buccaneers '79	CACAABA
Washington Redskins '83	CACCBAA
P. Eagles '60	BCBAACB
KC Chiefs '69	ACCCCBA
NY Jets '68	BCABCBA
C. Bengals '81	ABCACAA
Pittsburg Steelers '79	BCBBAAA
Pittsburg Steelers '75	BCBCBBB
Oakland Raiders '80	BABABBB
Oakland Raiders '67	BABBCCC
Green Bay Packers '66	ACCBACC
NY Giants '70	BCABAAB
Detroit Lions '62	ACBCCBB
New England Patriots '85	BBCABAA
Baltimore Colts '64	AACACBA
Rhein Fire	CBCCACA
Barcelona Dragons	CBCAAAA
Scottish Claymores	CBCCCCC
London Monarchs	CBCBBBB
NFLPA II	CCBBBAC
NFLPA III	CCBCABB
NFLPA IV	CCBCCCA
Hall of Fame I	CBABBCA
AFC Pro Bowl	CBBACBA
All 50's	CCABBBA
All 70's	CCACCCB

GALERIE 4



Ramazan Bayram, Berlin

Sony Playstation

Lemmings 3D

Martin Kieler aus Mannheim hat gute Nerven bewiesen, als er alle Paßwörter für diesen Knobler erspielte. Ich sag jetzt nicht mehr viel, sondern gebe die Lawine einfach mal so an Euch weiter:



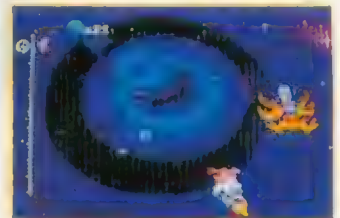
FUN	
2	BLIMBING
3	FANGALO
4	DRICKSIE
5	KURTOSIS
6	GREGATIM
7	WALLARCO
8	AVENTAIL
9	GAZOGENE
10	JINGBANG
11	DIALLAGE
12	BUNODONT
13	NAINSOOK
14	YAKIMONA
15	FUMITORY
16	CINGULUM
17	BESLAYER
18	ANABLEPS
19	QUINCUNX
20	TARLATAN
TRICKY	
21	KAMACITE
22	GUMMOSIS
23	PRODNOSE
24	NGULTRUM
25	COTTABUS
26	BEDAGGLE
27	EPICALYX
28	HOMALOID
29	LALLYGAG
30	BILABIAL
31	CACOFOGO
32	METAVURT
33	SLOWBURN
34	PELLUCID
35	MAKIMONO
36	KHUSKHUS
37	DISPLODE
38	RACAHOUT
39	ORGULOUS
40	DUNCEDOM
TAXING	
41	CABOCEER
42	GEROPIGA
43	BONTEBOK
44	EMPYREAL
45	LANGLAUF
46	NANNYGAI
47	SARATOGA
48	QUINTAIN
49	MUSQUASH
50	ZOMBORUK
51	SKILLING
52	WOBEGONE
53	BINDIEYE
54	FRAXINUS
55	LINDWORM
56	CURLICUE
57	HANEPOOR
58	IDENQUOD
59	BLANDISH
60	MALAGASY
MAYHEM	
61	CHORIAMB
62	CARGANEY
63	KAOLIANG
64	MAROCAIN
65	OBTEMPER
66	TESTEVIN
67	VELLOZIA
68	BORACHIO
69	JACKAROO
70	COOLAMON
71	BANAUSIC
72	FABURDEN
73	RECKLING
74	MIRLITON
75	OPAPANAX
76	BIMBASHI
77	CAATINGA
78	PENSTOCK
79	SPRINGAL
80	BABIRUSA

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das dicke Ende kommt noch". Wie recht sie doch alle haben. Hier ist es wieder:

Hirn im Eimer?

Endlich wissen wir auch, was der gute alte Jim-Wurm zum Fasching macht bzw. welcher Videospielcharakter bei der Shiny-Crew nicht so gut ankommt. Besitzer der CD-Version können sich den Spaß ja mal geben. Durch die Pausenmodus-Eingabe der Kombination in Klammer: (unten+C, B, A, A, A, A, B, C) Klammerzuaffetot (ach nee, der ging anders, sorry) verwandelt sich Jim in seinen ärgsten Konkurrenten, allerdings mit Schönheitsfehler. Aus dem Affenkopf ragt ein Pfeil heraus. Eifersüchtig aufs Donkerl, Shiny? Unzufrieden mit EWJ 2? Also nei, also nei, also nei! Des muß doch echt net sei...



Ich glaub, mich laust 'ne ganze Affenbande! (geht aber nur auf CD)

Garantiert!

Da ich doch so gerne verstümmelte Spielanleitungen durch den Kacka-O ziehe, möchte ich Euch folgenden Unsinn nicht vorenthalten. So eine gute "Keine-Handbuch-Garantie" bekommt man nicht alle Tage auf sein frisch erworbenes Modul, von *Total Football* ist hier die Rede: "GARANTIE: Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck." Also, Domark, ich find's spitze! So ehrlich hat das mit dem Bündel Reserveklopapier in den ganzen Spielepackungen noch nie ein Hersteller zugegeben....

GALERIE 5



Björn Harms, Rheine

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Fax: 02 51 / 52 79 71
An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer	89,95
AAH! REAL MONSTERS	69,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
ALADDIN	59,95
ALIEN SOLDIER	79,95
ASTERIX	49,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	79,95
Bloodshoot / Battle Frenzy	49,95
BIG HURT BASEBALL	89,95
BONKERS	59,95
BOOGERMAN	59,95
BRIAN LARA'S CRICKET	[illegible]
BUBBLE & SQUEAK	49,95
CASTLEVANIA	49,95
COOL SPOT	49,95
CLAYFIGHTER	49,95
COMIX ZONE	79,95
CUTTHROAT ISLAND	[illegible]
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	79,95
DESERT STRIKE	59,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DUNE 2	109,95
DYNAMITE HEADY	49,95
EARTH WORM JIM	69,95
EARTHWORM JIM 2	[illegible]
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
EXO SQUAD	99,95
FEVER PITCH - M. Basler	89,95
FIFA SOCCER 96	89,95
FLINK	49,95
FLUX	[illegible]
GARFIELD	89,95
GUNSTAR HEROES	49,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JOHN MADDEN '96	89,95
JUDGE DREDD	89,95
JURASSIC PARK 2	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KÖNIG DER LÖWEN	89,95
LIGHT CRUSADER	119,95
MARSUPILAMI	99,95
MEGA BOMBERMAN	69,95
MEGA MAN WILLY WARS	69,95
MEGA TURRICAN	49,95
MICKEY MANIA	49,95
NFL QUATERBACK	49,95
NHL HOCKEY '95	[illegible]
MICRO MACHINES '96	[illegible]
[illegible]	[illegible]
MR. NUTZ	[illegible]
MS. PAC MAN	[illegible]
NBA ACTION '95	[illegible]
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NBA LIVE 96	[illegible]
NFL QUATERBACK 96	[illegible]
NHL HOCKEY 96	[illegible]
OOZE	59,95
PETE SAMPRAS 96	89,95
PGA TOUR GOLF 96	89,95
PHANTASY STAR IV <A>	109,95
PHANTOM 2040	69,95
PIRATES OF DARK WATER	49,95
POWER RANGERS MOVIE	99,95
PREMIER MANAGER	89,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
PSYCHO PINBALL <A>	[illegible]
REVOLUTION X	109,95
RISTAR	59,95
RUGBY WORLD CUP '95	[illegible]
SAMURAI SHODOWN	[illegible]
SENSIBLE SOCCER	[illegible]
SEPERATION ANXIETY	[illegible]
SHADOWRUN <US>	[illegible]
SHINING FORCE 2	[illegible]
SLAM MASTERS	[illegible]
SOLEIL	[illegible]
SOLEIL <A>	[illegible]
Sonic 1 & 2 & Dr Robotnik's	[illegible]
SONIC 2	[illegible]
SONIC 3	[illegible]
SONIC & KNUCKLES	[illegible]
SONIC SPINBALL	[illegible]
SPARKSTER	[illegible]
SPEEDY GONZALES	[illegible]
STAR TREK Deep Space 9	[illegible]
STARGATE	[illegible]
STORY OF THOR	[illegible]
STRIKER	[illegible]
SUBTERANIA	[illegible]
SUPER SKIDMARKS	[illegible]
S. STREETFIGHTER 2	[illegible]
SYLVESTER & TWEETY	[illegible]
SYNDICATE	[illegible]
THEME PARK	[illegible]
Tiny Toons -Acme All Stars	[illegible]
TOE JAM & EARL 2	[illegible]
TOTAL FOOTBALL	[illegible]
TOUGHMAN CONTEST	[illegible]
TRUE LIES	[illegible]
VECTORMAN	[illegible]
VIRTUA RACING	[illegible]
[illegible]	[illegible]
WARLOCK	[illegible]
WATERWORLD	[illegible]
[illegible]	[illegible]
WEAPONLORD	[illegible]
WORMS	[illegible]
WRESTLEMANIA ARCADE	[illegible]
WWF RAW	[illegible]
X-MEN 2	[illegible]
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	[illegible]

SONDERANGEBOTE !!! MEGA DRIVE:

BALLZ 3D	29,95
BATMAN RETURNS	39,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	39,95
Cosmic Sp. & Fantastic D.	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
E.A.Hockey & J. Madden	49,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
E.A.Hockey & J. Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
HURRICANES	39,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JACK NICKLAUS GOLF	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MARKO'S MAGIC Football	39,95
MEGA SWIV	39,95
MUTANT LEAGUE Football	29,95
NORMYS BEACH BABES	29,95
OTTIFANTS	39,95
PAGEMASTER	49,95
POWERMONGER	29,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. BASEBALL	39,95
RED ZONE	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
RIVID	39,95
ROBOCOP Vs Terminator	39,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
SIMPSONS Bart Nightmare	29,95
SIMPSONS Krusty Fun Hse.	29,95
SIMPSONS Virtual Bart	49,95
SONIC 1	29,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
Sword of Vermillion <A>	29,95
TALMIT'S ADVENTURE	29,95
TERMINATOR	34,95
TINY TOONS	39,95
WINTER CHALLENGE	39,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ'N LIZ	29,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WRESTLE WAR	39,95
YOGI BEAR	39,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	39,95

SEGA 32 X:

32 X Grundgerät	[illegible]
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
KOLIBRI	109,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP.	99,95
SLAM CITY-S.Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
VIRTUA FIGHTER	[illegible]
WWF RAW	[illegible]

ZUBEHÖR MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	[illegible]
+ 6 BUTTON PAD	[illegible]
6 BUTTON Infarot Joypads	79,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	12,95
RGB <Scart> KABEL	je 24,95
SV 401 "Stick"	29,95
SV 433 "Joystick"	29,95
SV 437 "Programmable"	59,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	[illegible]
Asterix - Secret Mission	[illegible]
Asterix - Soccer & F.Smt.	[illegible]
AXE BATTLER	[illegible]
CHAMPIONSHIP HOCKEY	[illegible]
CHESSMASTER	39,95
CHUCK ROCK 2	49,95
COSMIC SPACEHEAD	29,95
DEVILISH	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
FANTASTIC DIZZY	29,95
GLOBAL GLADIATORS	39,95
JOHN MADDEN '95	39,95
KLAX	29,95
Marko's Magic Football	39,95
OLYMPIC GOLD	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
RISTAR	39,95
SONIC SPINBALL	39,95
SUPERMAN	39,95
TAZ in escape from mars	39,95

<Weitere Titel für SEGA, SONY & NINTENDO auf Anfrage (auch Importe!).>
<Täglich neue Ware für verschiedene Konsolen, wir beraten Sie gerne, rufen Sie an! >
<Stand der Anzeige 21.12.95>

SATURN HARDWARE:

SATURN	619,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
ACTION REPLAY	89,95
ADAPTER	59,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	89,95
JOYPAD SATURN	49,95
PHOTO CD Operating Syst.	39,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

BREAK THRU <jap.>	109,95
BUG	89,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 79,95
CYBER SPEEDWAY	79,95
CYBERIA	89,95
D'S DINNER <jap.>	109,95
DAYTONA U.S.A.	99,95
DIGITAL PINBALL	89,95
F1 Live Information <jap.>	119,95
FIFA SOCCER 96	89,95
FIRE PRO GAIDEN <jap.>	109,95
GALACTIC ATTACK	[illegible]
GALAXY FIGHT <jap.>	119,95
HEBEREKES POPOITTO	79,95
HI OCTANE	109,95
JOHNNY BAZOOKATONE	109,95
KING OF SPIRITS <jap.>	119,95
LAYER SECTION <jap.>	119,95
MYST	89,95
MYSTERY MANSION	119,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL ALL STAR HOCKEY	89,95
OFF WORLD Interceptor	79,95
PANZER DRAGOON	109,95
PARODIUS	89,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
PRIMAL RAGE	79,95
QUANTUM GATE <jap.>	[illegible]
RAYMAN	[illegible]
REVOLUTION X	[illegible]
ROBOTICA	[illegible]
SEGA RALLEY	[illegible]
SHELL SHOCK	[illegible]
SHINOBI	[illegible]
SIM CITY 2000	[illegible]
STEAMGEAR Mash <jap.>	[illegible]
STREETFIGHTER - MOVIE	[illegible]
THEME PARK	[illegible]
THUNDERHAWK 2 <A>	[illegible]
THUNDERHAWK 2	[illegible]
TRUE PINBALL	[illegible]
VICTORY GOAL	[illegible]
VIRTUA BOXING	[illegible]
VIRTUA COP & GUN	[illegible]
[illegible]	[illegible]
VIRTUA FIGHTER 2	[illegible]
VIRTUA FIGHTER REMIX	[illegible]
VIRTUAL HYDLIDE	[illegible]
VIRTUA RACING	79,95
VR BASEBALL	109,95
VR TROOPERS	89,95
WATERWORLD	89,95
WING ARMS	89,95
WORLD CUP GOLF	89,95
WORLD SERIES BASEBALL	89,95

MEGA CD:

ADAPTER US - PAL	69,95
2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	79,95
ANIMALS	49,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	49,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	39,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK	39,95
CHUCK ROCK 2	29,95
DUNE <A>	69,95
EARTHWORM JIM	79,95
ECCO THE DOLPHIN	49,95
ECCO THE DOLPHIN 2	49,95
ESPN Baseball Tonight	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	[illegible]
EYE OF THE BEHOLDER	[illegible]
FAHRENHEIT	[illegible]
FATAL FURY SPECIAL	[illegible]
FLINK	[illegible]
JAGUAR XJ 220	[illegible]
LUNAR 2	US [illegible]
MICKEY MANIA	[illegible]
MICROCOSM	[illegible]
MYST	[illegible]
MYSTERY MANSION	[illegible]
NBA JAM	[illegible]
NHL 94	[illegible]
POWERMONGER	[illegible]
ROAD AVENGER	[illegible]
SAMURAI SHODOWN	[illegible]
SEWER SHARK	[illegible]
SHERLOCK HOLMES	[illegible]
SHINING FORCE	[illegible]
SILPHEED	[illegible]
SONIC	[illegible]
SOULSTAR	[illegible]
SURGICAL STRIKE	[illegible]
THUNDERHAWK	[illegible]

MANGA:

verschiedene Titel	[illegible]

SONDERANGEBOTE !!! SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS	59,95
ACTRAISER 2	59,95
ADDAMS FAMILY	49,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
Battletoads vs. Battlemaniacs	49,95
Battletoads vs. Double D.	49,95
BLACKHAWK <A>	[illegible]
BLACKHAWK	[illegible]
BRAINIES	[illegible]
BRAWL BROTHERS	49,95
CAPTAIN COMMANDO	59,95
Champ. World Class Soccer	34,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYMATES	49,95
COOL SPOT	59,95
CYBERNATOR	39,95
DARIUS TWIN <A>	39,95
DOUBLE DRAGON V	49,95
DR. FRANKEN	49,95
DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGELBUCH	59,95
EARTH Defense Force <A>	49,95
EARTHWORM JIM	69,95
EEK! THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F-ZERO	49,95
FIEVEL - Der Mauswanderer	59,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER ohne Verp.	49,95
FLASHBACK	49,95
Ghoul Patrol <Zombie 2>	39,95
HAGANE	59,95
HOLE IN ONE GOLF <A>	[illegible]
HUMANS	49,95
HURRICANES	49,95
HYPER ZONE <A>	49,95
INCR. CRASH DUMMIES	49,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INDIANA JONES ADV.	49,95
J. NICKLAUS GOLF <A>	[illegible]
JELLY BOY <A>	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KING ARTHUR'S World <A>	59,95
KING OF MONSTERS	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEGEND	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LOST VIKINGS <A>	59,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC SWORD <A>	49,95
MARIO IS MISSING <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
MEGA MAN X	59,95
MICKEY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ	49,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
OPERATION STARFISH	49,95
PAC-ATTACK	39,95
PAGEMASTER	49,95
PHANTOM 2040	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS	39,95
PINBALL FANTASIES	[illegible]
PITFALL	59,95
PLOK	49,95
PLOK <A>	39,95
POP'N TWIN BEE	49,95
POWER DRIVE	49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	49,95
PUTTY SQUAD	49,95
RASENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SAILOR MOON	[illegible]
SHAQ FU <A>	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPARKSTER	49,95
SPECTRE	39,95
SPIDERMAN & X-MEN	49,95
SPIDERMAN - ANIMATED	59,95
STAR WING <A>	39,95
STARGATE	59,95
STREET RACER	[illegible]
STRIKER <A>	49,95
SUPER ALESTE <A>	59,95
SUPER BOMBERMAN 2 <A>	49,95
SUPER DANY	49,95
SUPER DROP ZONE	49,95
SUPER ICE HOCKEY	49,95
SUPER MARIO KART	64,95
SUPER MARIO ALL STARS	64,95
S. MARIO ALL STARS <A>	49,95
SUPER MARIO WORLD <A>	59,95
SUPER METROID <A>	59,95
SUPER PANG	[illegible]
SUPER PUTTY <A>	[illegible]
S. RETURN OF THE JEDI	[illegible]
SYNDICATE	[illegible]
TIME SLIP <A>	[illegible]
TINY TOONS <A>	[illegible]
TROODLER <A>	[illegible]
TURBO TOONS	[illegible]
UTOPIA	[illegible]
VORTEX	[illegible]
WARLOCK	[illegible]
WING COMMANDER <A>	[illegible]
WORLD CUP USA '94	[illegible]
WORLD HEROES	[illegible]
WWF RAW & VIDEO	69,95
YOUNG MERLIN <A>	49,95
ZELDA 3 <A>	69,95
ZERO THE Kamikaze S. <A>	59,95
ZOMBIES	49,95
ZOOP	59,95

SUPER NINTENDO:

ACME ANIMATION	89,95
ADDAMS Family Values <A>	69,95
ANIMANIACS	89,95
Asterix & Obelix	119,95
BATMAN FOREVER	[illegible]
BIG SKY TROOPER	109,95
BIKER MICE FROM MARS	69,95
BIOMETAL <A>	[illegible]
BOOGERMAN	109,95
PUZZLE BOBBLE	129,95
CASTLEVANIA - VAMPIRE	99,95
CHRONO TRIGGER	US 139,95
Chrono Trigger Hintbook	39,95
CIRCUIT USA	99,95
DAZE BEFORE X-MAS	69,95
Death & Return of Superman	59,95
DEMOLITION MAN	109,95
DEMONS CREST	59,95
DIRT RACER FX	89,95
Donald Duck - Maui Mallard	119,95
Donkey Kong Country	119,95
Donkey Kong Country 2	119,95
EARTHWORM JIM 2	[illegible]
FIFA SOCCER '96	[illegible]
FINAL FANTASY 2	US 129,95
FINAL FANTASY 3	US 139,95
F.F.3 Spieleberater <A>	39,95
FOREMAN FOR REAL	109,95
HEBEREKE POPOITTO	59,95
HEBEREKE'S POPOON	59,95
HUNGRY DINOSAURS	89,95
ILLUSION OF TIME	[illegible]
Int. Superstar Soccer Deluxe	119,95
ITCHY & SCRATCHY	59,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST	89,95
JOE & MAC 3	69,95
JOHN MADDEN '96	109,95
JUDGE DREDD	79,95
JUNGLE STRIKE	79,95
Kid Clown in Crazy Chase	59,95
KILLER INSTINCT	129,95
KIRBY'S DREAM COURSE	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	89,95
KÖNIG DER LÖWEN <A>	89,95
LORD OF THE RING	89,95
L. MATTHÄUS SOCCER	79,95
M. BASLER [illegible]	[illegible]
MASK	[illegible]
MECHWARRIOR 3050	99,95
MEGA MAN 7	99,95
MEGA MAN X 2	99,95
MICHAEL JORDAN CHAOS	59,95
Mickey & Minni Circus M.	99,95
MICRO MACHINES 2	[illegible]
NBA - GIVE 'N 'GO	119,95
NBA LIVE '96	109,95
NHL HOCKEY '96	109,95
NINJA WARRIORS	109,95
PAC IN TIME	59,95
PAC MAN 2	109,95
PINOCCHIO	[illegible]
PGA TOUR GOLF '96	[illegible]
POCKY & ROCKY 2	69,95
Porky Pig Haunted Holyd.	[illegible]
POWER RANGERS	89,95
POWER RANGERS 2	119,95
PREHISTORIK MAN	99,95
PRIMAL RAGE	99,95
PUZZLE BOBBLE	119,95
REVOLUTION X	[illegible]
ROBOTREK <US>	69,95
SECRET OF EVERMORE	[illegible]
SECRET OF MANA	99,95
SHADOWRUN	89,95
SIM CITY	89,95
SOCCER SHOOTOUT	89,95
SOULBLAZER	99,95
SPEEDY GONZALES	129,95
Star Trek Deep Space 9	[illegible]
STAR TREK N.G.	109,95
STUNT RACE FX <A>	69,95
SUPER ADV. ISLAND 2	59,95
SUPER BC KID	99,95
SUPER BOMBERMAN 3	99,95
SUPER MARIO WORLD 2	99,95
SUPER PUNCH OUT	[illegible]
SUPER TURRICAN 2	[illegible]
Tecmo Secret of the Stars <US>	119,95
TETRIS 2	99,95
TETRIS & DR. MARIO	79,95
THEME PARK	99,95
TIM IN TIBET	119,95
TIMECOP	99,95
TINY TOON - Wacky Sports	79,95
TOP GEAR 2	99,95
TOTAL FOOTBALL	99,95
Ultimate Runes of V. 2 <US>	119,95
UNIRALLY	79,95
URBAN STRIKE	99,95
WATERWORLD	[illegible]
WEAPON LORD	109,95
WORLD MASTERS GOLF	[illegible]
WORMS	[illegible]
WRESTLEMANIA ARCADE	[illegible]
X-MEN	[illegible]
ZELDA 3	[illegible]

3 DO:

ANOTHER WORLD	69,95
CORPSE KILLER	69,95
WAY OF THE WARRIOR	59,95
UND VIELE MEHR AB ...	29,95

S-NES ZUBEHÖR:

S-NES Konsole & Fifa Soccer & Super Mario All Stars	269,95
2 INFAROT-PADS	69,95
5 SPIELER ADAPTER	49,95
6 BUTTON PAD	29,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ACTION REPLAY 3	69,95
FIGHTER PAD (Ascii)	49,95
FIGHTER STICK <Ascii>	[illegible]
FREEWHEEL "Lenk-Pad"	[illegible]
JOYBOARD "Sidewinder"	[illegible]
JOYPAD VERLÄNGERUNG	14,95
SCART / RGB KABEL	24,95
S. Advantage Stick <Ascii>	[illegible]
SV 336 Joystick	[illegible]
SV 337 Pad	[illegible]
SV 338 Topfighter	[illegible]

GAME BOY:

GAME BOY & TETRIS	99,95
GAME BOY "farbig"	je 99,95
ACTION REPLAY	[illegible]
ASTERIX & OBELIX	[illegible]
CLIFFHANGER	[illegible]
DONKEY KONG LAND	[illegible]
DRACULA	[illegible]
DUCKTALES 2	[illegible]
FIFA SOCCER	[illegible]
KILLER INSTINCT	59,95
LEMMINGS 2	[illegible]
MEGA MAN IV	[illegible]
MICKEY MOUSE V	[illegible]
MICRO MACHINES	[illegible]
MS PACMAN	[illegible]
NBA JAM T.E	[illegible]
SCHLUMPFE, DIE	[illegible]
SENSIBLE SOCCER	[illegible]
STAR TREK <A>	[illegible]
STREETFIGHTER 2	[illegible]
SWORD OF HOPE <A>	[illegible]
WARIOLAND	[illegible]
ZELDA <A>	[illegible]

PLAY STATION:

PLAY STATION	579,95
ACTION REPLAY VOL. 2	69,95
ASCII PAD	69,95
ASCII STICK	109,95
CONTROLLER	59,95
EURO AV SCART KABEL	49,95
HF ADAPTER	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	19,95
LINK KABEL	49,95
MEMORY CARD	49,95
MOUSE	59,95
MULTI TAP	59,95
neGcon	89,95
11th HOUR <01 96>	89,95
3 DECATHLON <01.96>	[illegible]
AGILE WARRIOR <01.96>	[illegible]
AIR COMBAT	[illegible]
Alone in the Dark 2 <01.96>	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Battle Arena Toshinden	[illegible]
CHAOS CONTROL <01.96>	[illegible]
CYBERSLED	[illegible]
DEFCON 5 <01 96>	[illegible]
DESTRUCTION DERBY	[illegible]
DIGITAL PINBALL <01 96>	[illegible]
DISK WORLD D1 <02 96>	[illegible]
FIFA '96	[illegible]
GOAL STORM <01.96>	[illegible]
HEBEREKE [illegible]	[illegible]
HI OCTANE	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
JUMPING FLASH	[illegible]
JUPITER STRIKE <01 96>	[illegible]
KILEAK THE BLOOD	[illegible]
KRAZY IVAN <01 96>	[illegible]
LEMMINGS 3D	[illegible]
LOADED	[illegible]
LONE SOLDIER	[illegible]
MICKEYMANIA <01 96>	[illegible]
MYST <02 96>	[illegible]
NBA JAM TOURNAMENT	[illegible]
NBA TOTAL TV <01 96>	[illegible]
NOVASTORM	[illegible]
PARODIUS 01 96>	[illegible]
PGA TOUR GOLF	[illegible]
PHILOSOMA <01 96>	[illegible]
PRIMAL RAGE	[illegible]
PRO WRESTLING	jap. [illegible]
RAIDEN PROJECT	[illegible]
RAPID RELOAD	[illegible]
RAYMAN	[illegible]
[illegible]	[illegible]
RIDGE RACER	[illegible]
SHELL SHOCK <01 96>	[illegible]
Shockwave Assault <01 96>	[illegible]
Starblade Alpha <01 96>	[illegible]
STREETFIGHTER - MOVIE	[illegible]
STRIKER '96	[illegible]
TEKKEN	[illegible]
THEME PARK	[illegible]
THUNDERHAWK 2 <01.96>	[illegible]
TOTAL ECLIPSE TURBO	[illegible]
TRUE PINBALL <01 96>	[illegible]
TWISTED METAL <01.96>	[illegible]
VIEWPOINT <01 96>	[illegible]
WAR HAWK	[illegible]
WIPE OUT	[illegible]
WORMS	[illegible]
WWF ARCADE GAME	[illegible]
X-COM UFO DEFENSE	[illegible]

Händleranfragen erwünscht !!! • Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) • Versandpreise per Nachnahme DM 12,- • Händleranfragen erwünscht !!!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten !!! • A=ausländische Anleitung • Die oben aufgeführten Artikel sind NEU !!! • Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

Das fette Ende

WA Military Command

So, endlich ist es soweit. Der letzte Teil des WAMC-Specials ist da. Wir erklären Euch die verbleibenden Icon-Befehle, die Ihr für diesen Strategie-Schinken benötigen werdet. Anbei findet Ihr noch einen wertvollen Trick von einem unserer Leser, der das Spielen enorm erleichtert. Wir wünschen Euch viel Spaß!

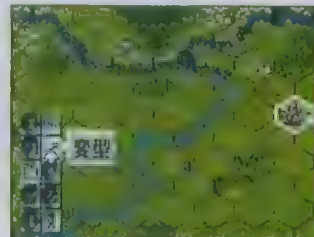




Mobile Truppen können durch die Umwandlungs-Funktion...



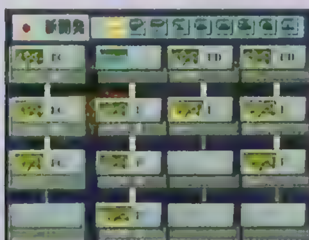
...in Fahrzeuge gepackt werden. Sie sind dadurch mobiler.



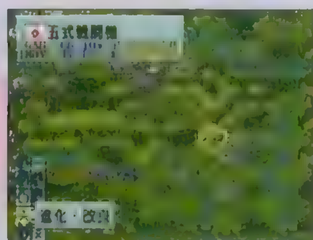
Genauso könnt Ihr Luftlandetruppen in Flugzeuge...



...umwandeln. Sie können nur auf Flugplätzen landen.



Je nach Erfahrungslevel kommen neue Waffen hinzu.



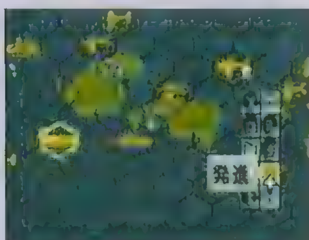
Dazu wählt Ihr auf Stützpunkten die Modifikations-Funktion.



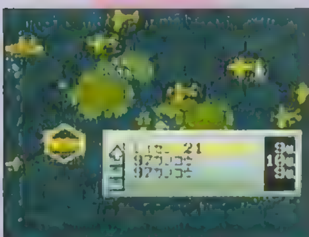
Die weiterentwickelte Einheit wird angezeigt.



So sieht dann Eure neue Einheit aus.



Flugzeugträger können bis zu vier Flugzeuge aufnehmen.

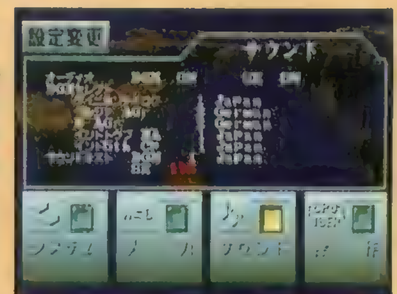


Zum Launchen wählt Ihr den Träger aus...

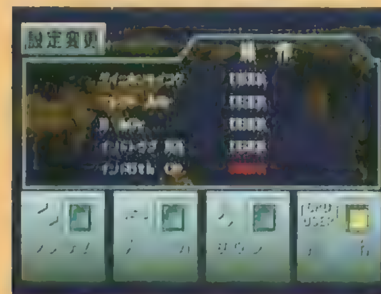


...und startet die Flugzeugeinheiten.

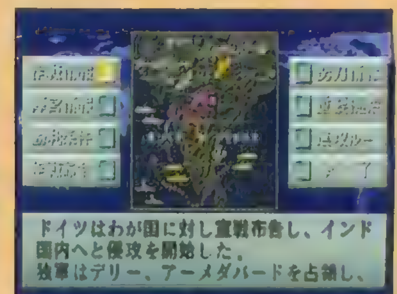
Dominik Gruber aus München fand beim Durchforsten des Sound-Menüs zufällig diesen Trick, womit Ihr im Campaign-Modus sogar Euren direkten Feind selber steuern könnt. Dazu müßt Ihr im Sound-Modus alle 116 SE-Effekte durchklicken und unmittelbar danach im Mehrspieler-Modus die Armeen auf "USER" einstellen.



Geht in das Sound-Menü und klickt alle 116 SE-Funktionen an.



Im Mehrspieler-Modus stellt Ihr alles auf "USER".



Spielt mit den Japanern das Indien-Szenario.



Jetzt könnt Ihr mit der B AGr-Armee (der Wehrmacht) sogar auch die UFO-Einheit steuern.

Das Videospiel-Paradies

MARO

Ratenkauf von NEO-GEO CD, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

NEU! NEU! NEU! Indy 500 (jetzt im Laden)
der neue Automatenkracher von SEGA!

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu)	**DM 799,90**
(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)	
Single Speed (neu)	**DM 399,90**
Single Speed (gebraucht)	**DM 249,90**
JOYSTICK	**DM 129,90**
Clubzeitung 3	**DM 10,90**

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM	99,90
SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
MAGICIAN LORD	DM	119,90
NINJA COMMANDO	DM	119,90
CROSSED SWORD	DM	99,90
ROBO ARMY	DM	129,90
SENGOKU 2	DM	99,90
TOP HUNTER	DM	129,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
WINDJAMMERS	DM	129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM	139,90
FATAL FURY 3	DM	119,90
DOUBLE DRAGON	DM	139,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM	139,90
PULSTAR	DM	129,90
METAL SLAG	DM	139,90
LEAGUE BOWLING	DM	99,90
SOCCER BRAWL	DM	119,90
RIDING HERO	DM	79,90
ALPHA MISSION II	DM	99,90
BURNING FIGHT	DM	99,90
BASEBALLSTARS 2	DM	119,90
3 COUNT BOUNT	DM	119,90
ART OF FIGHTING 2	DM	119,90
NINJA COMBAT	DM	99,90
BLUES JOURNEY	DM	119,90
GHOST PILOTS	DM	99,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	139,90
SAVAGE REIGN	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	139,90
CROSSED SWORD 2	DM	139,90
KABUKI KLASH	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	129,90
TOP PLAYERS GOLF	DM	99,90
FOOTBALL FRENZY	DM	99,90
MAHJONG	DM	99,90
BASEBALLSTARS PROFESSIONAL	DM	59,90

Sony Playstation dt. DM 569,–

SONY PSX SPIELE dt.

KRAZY IVAN	DM	89,90
PANZERGENERAL	DM	89,90
CYBERIA	DM	89,90
TOSHINDEN	DM	89,90
RIDGE RACER	DM	99,90
WIPE OUT	DM	99,90
DESTRUCTION DERBY	DM	99,90
PARODIUS DE LUXE	DM	99,90
TEKKEN	DM	99,90
EXTREME GAMES	DM	89,90
PHILOSOMA	DM	89,90
WAR HAWK	DM	89,90
TWISTED METAL	DM	89,90
NHL HOCKEY	DM	99,90
PRIMAL RAGE	DM	99,90
RAYMAN	DM	89,90
WWF ARCADE	DM	99,90
LONE SOLDIER	DM	89,90
SHELLSHOCK	DM	99,90
THUNDERHAWK	DM	99,90
REVOLUTION X	DM	99,90
WATERWORLD	DM	89,90
WORMS	DM	99,90
GOAL STORM	DM	89,90
ALIEN TRILOGY	DM	99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM	89,90
WARHAMMER	DM	89,90
X-COM	DM	99,90
FIFA 96	DM	99,90
PGA TOUR GOLF	DM	99,90
ALONE IN THE DARK 2	DM	99,90
MICKEY MANIA	DM	99,90
DEFCON 5	DM	99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY	DM	69,90
JOYPAD	DM	59,90
MEMORY CARD	DM	49,90



SAMURAI SHODOWN III
MODUL DM 599,–
CD DM 139,90

NEO GEO MODULE NEU:

WINDJAMMERS	DM	149,90
SIDEKICKS 1	DM	99,90
BASEBALLSTARS	DM	49,90
SIDEKICKS 3	DM	199,90
SPINMASTER	DM	89,90
WORLD HERO JET	DM	149,90
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM	199,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER AB DM 50,–

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

SONDERANGEBOT

KING OF FIGHTERS 94	DM	59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
FATAL FURY SECIAL	DM	89,90
MUTATION NATION	DM	89,90

König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · **70372 Stuttgart-Cannstatt**

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00

RAT & TAT

Wandelbar

Ich habe mir vor kurzem eine deutsche Playstation bestellt. Allerdings werde ich bald nach Südamerika umsiedeln, wo man als Fernsehnorm "PAL-N" benutzt. Ich habe von einem Konverter gehört, der das heimische PAL-Signal in PAL-N umwandelt. Gibt es so etwas wirklich? Wenn ja, gibt es dadurch irgendwelche Nachteile oder Verschlechterungen der Bildqualität?

Renato Villone, Erlangen

Puh, also was PAL-N jetzt genau ist, da bin ich auch überfragt. Vermutlich handelt es sich um ein normales PAL-Signal mit anderen Trägerfrequenzen. Technisch ist es möglich, jedes Video-Signal in jedes andere umzuwandeln. Dabei treten allerdings immer Verluste auf, sprich: die Bildqualität verschlechtert sich bei jeder Konvertierung.

Fragen über Fragen

1. Kann man eine CD unbesorgt in einer Playstation lassen, wenn das Gerät ausgeschaltet ist?
2. Kann man Video CDs auf einer Playstation abspielen?
3. Ist die deutsche Playstation zur amerikanischen oder japanischen kompatibel?
4. Wird es einen Adapter geben, der das Spielen von Importspielen möglich macht?
5. Könnte man die erwünschten Ergebnisse durch einen Umbau erzielen?
6. Ist der Saturn abwärtskompatibel?
7. Was ist der Unterschied zwischen einem Euro-AV- und einem RGB-Kabel?
8. Was haltet Ihr von einer Gerüchte-Ecke?
9. Kennt Ihr die Erscheinungstermine von Lady Stalker (SN), Tekken, SF Legend, Destruction Derby, Alien Trilogy, Arc The Ladd, The 11th Hour, Crime Crackers, Space Griffon, Mobile Suit Gundam und Theme Park?

Thomas Liebert, Langenselbold

Kurze Fragen – kurze Antworten:

1. Ja
2. Nein
3. Nein
4. Ist in Arbeit
5. Nein
6. Nein
7. Jedes Euro-AV-Kabel überträgt auch das RGB-Signal.
8. Heißt bei uns "Szene-Chat"
9. Ja



Erstmal ein frohes neues Jahr von Eurem Briefkastenonkel! Ich hoffe, Ihr habt Weihnachten ohne bleibende Schäden überstanden. Sicher haben wieder eine Menge Importspiele und Konsolen unterm Baum gelegen und keiner weiß, warum... oder wie, oder was?

Defekt Derby II

Vor kurzem habe ich mir bei einem Händler Destruction Derby gekauft. Doch als ich es ein paar Minuten gespielt hatte, stürzte das Spiel ab. Jede andere CD läuft einwandfrei, also wollte ich mein Destruction Derby umtauschen. Der Händler sagte mir, daß ich es nicht umtauschen könne, da auf der CD zwei Kratzer seien (die mir auch schon aufgefallen waren). Habe ich irgendeine Chance, ein neues Spiel zu bekommen?

Wird in absehbarer Zeit ein Ridge-Racer-ähnliches Spiel für die PS erscheinen? Wann kommen Road Rash und Viewpoint?

Daniel Dylong, Leverkusen

Kratzer auf Spiele-CDs sind ein echtes Problem. Bei einer Musik-CD kann der CD-Spieler "interpolieren", daß heißt, er berechnet einen Mittelwert aus den Daten vor und nach dem Kratzer. Dieser Mittelwert wird ins Musiksignal eingebaut und vom menschlichen Gehör meist nicht wahrgenommen. Bei Programmen auf CD geht das nicht. Wenn hier Daten fehlen, nutzt auch ein Mittelwert nichts mehr – weg ist weg. Deshalb möchte ich an dieser Stelle allen CD-ROM-Käufern empfehlen, die CD nach Möglichkeit (sofern die Packung nicht verschweißt ist) auf eventuelle Kratzer zu kontrollieren. So ein Kratzer kann beim Vorführen oder Probespielen schon mal vorkommen. Wenn sich der Händler weigert, Dein *Destruction Derby* zurückzunehmen, kannst Du eigentlich nur noch auf die Kulanz von Sony hoffen und das Spiel direkt zum Hersteller zurückschicken.

In Japan gibt's bereits *Ridge Racer Revolution.*

Road Rash und *Viewpoint* kommen in diesen Tagen in die Läden.

Merkwürdig

Ich habe gerade etwas an meinem Saturn entdeckt. Es handelt sich hierbei um die Abdeckklappe des Schachtes für die MPEG-Cartridge. Darauf ist folgendes eingraviert:



Was hat das zu bedeuten? Kann ich auch USA-Saturn-Spiele auf meinem Gerät abspielen? **Daniel Kamm, Grafenwöhr**

Der Pfeil in dem Kreis sagt lediglich aus, wo Dein Saturn gebaut wurde. Welche Länderversion Du hast, wird im Disc-Menü rechts unten angezeigt (Symbol oben Mitte anwählen). Dies hat mit dem Herstellungsland nichts zu tun. Wenn Du Deinen Saturn in Deutschland gekauft hast, hat dieser auch sicher nur das deutsche Betriebssystem und kann keine US-CDs abspielen.

RGB-Trouble

Ich besitze eine importierte Playstation und habe mir dafür bei einem deutschen Händler ein RGB-Kabel gekauft. Wenn ich das ganze an meinen Fernseher anschließe und die Playstation einschalte, wird das Bild ziemlich schnell schwarz und es kommt nur noch Ton. Jetzt bin ich recht ratlos, da mein Fernseher über Normal-Video anscheinend nicht

NTSC-tauglich ist (Normal-Video-Bild läuft durch und ist schwarz-weiß). Ist meine Playstation oder mein Fernseher defekt oder stimmt etwas mit dem Kabel nicht?

Christian Mayr, Bürrstedt

Deine Playstation ist ziemlich sicher nicht defekt. Das Problem scheint folgendes zu sein: Legt man einem normalen PAL-Fernseher eine Gleichspannung auf den Video-Eingang, ist dies für ihn vom Signal her gleichbedeutend mit "Schwarz". Das Zauberwort heißt hier "kapazitive Entkopplung". Sollte die Playstation das Bildsignal mit einem Gleichspannungspegel unterlegen, würde der Fernseher genau das machen, was Du beschreibst. Um diese Gleichspannung zu blockieren, setzt man kleine Kondensatoren in die Leitungen für Rot, Grün und Blau ein. Diese lassen dann nur noch das eigentliche Bildsignal durch, sperren die Gleichspannung jedoch aus. Entweder läßt Du Dein RGB-Kabel mit Kondensatoren bestücken (typischer Lehrlingsjob in der nächsten Fernsehwerkstatt, kostet ein paar Mark) oder Du klapperst die Händler nach einem RGB-Kabel speziell für eine importierte Playstation ab. Manche RGB-Kabel für die Playstation sind im Scart-Stecker mit einem Widerstand bestückt, was leider auch nicht mit allen Playstations funktioniert. Von Sony selbst kriegst Du sicher nur wieder das "offizielle" Kabel (was Du vermutlich eh schon hast).

Saturn abgeschirmt

Betrifft meinen Leserbrief, der in VG 9/95 unter "Bildstörung" veröffentlicht wurde: Inzwischen bin ich dahinter gekommen, warum Bild und Ton gestört waren. Der Umschalter ist in Ordnung, bloß das Anschlußkabel zwischen dem Umschalter und dem Fernseher war nicht abgeschirmt (besser gesagt: die Abschirmung war nicht angeschlossen). Nachdem ich die Abschirmung (Pin 21) angeschlossen hatte, war alles in Ordnung. Sonderbarerweise hat das Saturn-RGB-Kabel eine Abschirmung (und braucht sie anscheinend auch), die anderen Konsolen (Mega Drive, Neo Geo, Super Nintendo) haben nichts dergleichen. Jetzt wüßte ich gerne, warum das so ist.

Wolfgang Schwarz, Gänserndorf

In einem genormten Scart-Kabel sind mehrere Masseleitungen enthalten. Um genau zu sein, es sind sieben Stück (Pins 4, 5, 9, 13, 17, 18, 21). Bei den meisten Verbindungen wird nur die Video-Masse auf Pin 17 (und eventuell die Audio-Masse) benutzt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß eben die Abschirmung auf Pin 21 der einzige Massekontakt ist. Wenn hier kein Kontakt besteht, rauscht's und brummt's im Ton. Die Abschirmung sollte grundsätzlich bei jeder Verbindung angeschlossen sein. Schließlich fängt sie elektromagnetische Störung von außen ab. Für eine perfekte Lösung müßte man alle sieben Masseleitungen belegen oder zumindest bei Stecker und/oder Kupplung zusammenfassen. Nur dann kann man sogenannte "Massefehler" von vorneherein ausschließen. Aber die Hersteller wollen ja sparen...

VIDEO GAMES
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

MAILOMANIA

Herzig

Wer hatte eigentlich die bescheidene Idee mit den Herzchen in der Inhaltsangabe der VG 11/95? Das sah ja echt doof aus.

Georg Walker, Rhauderfehn

Dazu haben wir die Layout-Mädels auch schon befragt (nebenbei: das mit dem "Foltern" ist nur ein Gerücht!). Keine der Macintosh-Königinnen konnte uns allerdings konkrete Hinweise geben. Mit anderen Worten: Es will wieder mal keiner gewesen sein. Soll nicht wieder vorkommen...

Stimmen im Kopf

Ich bin 19 und habe ein Problem. Ich weiß, so fangen viele Briefe an, über die Ihr Euch nur lustig macht (Höhöhö, die Red.), da Ihr meint, die Pubertät hinter Euch zu haben; aber mein Konflikt ist videospieltechnischer Natur. Im Sommer '96 werde ich meine Lehrer durch den Versuch, das Abitur zu bestehen, erheitern, dann werde ich das Denken kurzfristig meinen Ausbildern beim Bund überlassen. Und dann?

Wie kann ich mein Hobby Videospiele mit einem Beruf verbinden? Ich stelle diese Frage nicht, weil ich beim Daddeln immer die Schmerzen und die Stimmen in meinem Kopf loswerde, sondern weil ich bemerkt habe, daß mich dieses Thema sehr interessiert, und da diese Branche zukunftssicher ist, muß es doch eine Verwendungsmöglichkeit für einen engagierten jungen Menschen geben, der Zocken und Kaffeekochen kann?

Leif Krekeler, Fahrdorf

Wenn man uns bei einem *Bomberman-* oder (neuerdings) *Worms*-Match beobachten könnte, käme sicher niemand auf die Idee, uns als "erwachsen" zu bezeichnen. Mal ehrlich, wie soll jemand objektiv Videospiele testen, der nicht noch das Kind in sich kennt, hä? Aber zu Deinem Anliegen: Die Videospielbranche ist groß und da gibt's eine Menge von Jobs, die alle mehr oder weniger mit Zocken zu tun haben. Das fängt beim Verkäufer im Spieleladen an und hört beim Vorstands-Chef von Nintendo oder Sega auf. An Deiner Stelle würde ich eine schicke Bewerbung schreiben und zum postalischen Rundschlag ausholen. Mit ein bißchen Glück ist so ziemlich alles möglich. Als Beispiel: Du erinnerst Dich vielleicht noch an unseren hauptamtlichen Mitmachkarten-Knecht Reza Memari? Der ist so alt wie Du und bereits "PR-Coordinator" bei Acclaim/Deutschland. Also: Sei zur richtigen Zeit am richtigen Ort und bleib hartnäckig, dann wird's schon klappen...

NHL '96

In Ausgabe 7/95 steht in einer Release-Liste, daß NHL '96 nur für die Playstation angekündigt ist. In der VG 9/95 schreibt Ihr dagegen im EA-Bericht, daß NHL '96 auch für den Saturn kommt. Was stimmt denn nun?

Bepunkt Nöthlings, Straelen

(Wer seinen Vornamen abkürzt, ist selber schuld)

Tatsache ist, daß es *NHL '96* nur für Mega Drive und Super Nintendo gibt. Wegen technischer Probleme wird es keine 32-Bit-Umsetzung geben. Alle Playstation- oder Saturn-Besitzer unter den NHL-Fans müssen auf *NHL '97* warten. (Also, das hätten wir ja von EA nicht erwartet, tststst...)

Sch...e gelaufen

Ich habe alle Berichte über Playstation und Saturn aufmerksam verfolgt und war fest entschlossen, mir eine der beiden Konsolen zu kaufen. Als der Saturn dann zwei Monate früher als geplant veröffentlicht wurde, packte ich mein Super Nintendo samt Spielesammlung (über 20 Module) und verkaufte es. Dafür habe ich mir dann einen Saturn mit einigen Spielen zugelegt. Das Schlimme daran: Clockwork Knight viel zu leicht, Daytona Scheiß-Grafik, Virtua Fighter naja und Panzer Dragoon zu leicht und zu kurz. Eineinhalb Monate später habe ich meinen Saturn wieder verramscht. Jetzt steht bei mir wieder ein Super Nintendo mit zwei Spielen. Mein Urteil über die Next-Generation-Konsolen: (war leider nicht ganz druckreif, und das ist noch maßlos untertrieben, die Red.). Der Saturn hat mir meinen letzten Pfennig geraubt und mich meine heißgeliebte Spielesammlung gekostet.

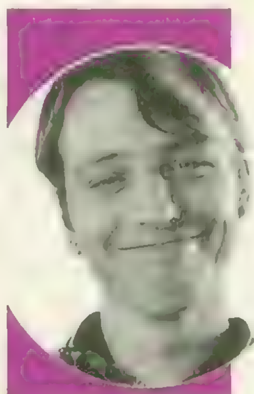
Ralf Sowa, Müssingen

Nochmal Forum 12/95

Irgendwelcher Grafikfirlefanz und Soundorgien sind mir egal. Spaßmachen muß es! Des öfteren ertappe ich mich dabei, wie ich Super Mario World auf meinem Super Nintendo zocke.

...wenn das meine Kumpels wüßten. Es ist einfach so genial aufgebaut und gut durchdacht.

Frank Schnöder, Wesslingen



Nun gut, also handeln wir das Forumthema ab sofort wieder erst in der übernächsten Ausgabe ab. Für diese Ausgabe sind uns noch säckeweise Briefe zu "Technik oder Spielspaß" ins Haus geflattert. Manch einer hat allerdings ganz andere Probleme...

FORUM

Ich nehme an, Ihr habt alle den Nintendo64-Messebericht in der letzten Ausgabe verschlungen. Statt der versprochenen zehn spielbaren Titel gab's nur zwei, *Cruisin' USA* und *Killer Instinct* wurden überhaupt nicht gezeigt, der momentane Veröffentlichungstermin für das japanische N64 liegt auf 21. April (Gerüchte sprechen schon wieder von 21. Juli). Entsteht da bei Euch nicht auch der Eindruck, hinghalten zu werden? Der von Nintendo versprochene himmelweite Unterschied zu Playstation oder Saturn wurde durch die gezeigten Spiele ja auch noch nicht bewiesen. Zudem wurden Spiele angekündigt, deren Hardware erst in einem Jahr fertig sein soll (z.B. Zelda und das Diskettenlaufwerk), mit anderen Worten: Das N64 ist noch weit von einem kompletten Marktstart entfernt. Daher unsere Frage diesmal:

Seid Ihr immer noch so endscharf auf das N64, und wenn ja, warum? Wie lange wollt Ihr noch warten, bis Nintendo seine Versprechen einlöst?

Mir sind technische Daten bei Konsolen nur zum Teil wichtig, da es ja auf das Spiel ankommt. Ich bin Automatenliebhaber und würde mir die Konsole kaufen, die meine Lieblingsautomaten am originalgetreuesten wiedergibt.. Wenn ich lese, daß Rave Racer oder andere aktuelle Automaten auf der Playstation oder dem Saturn nicht machbar sind und höre, daß Nintendo in den nächsten Monaten eine Edelkonsole herausbringt, die "verbesserte" Umsetzungen von Cruisin' USA und Killer Instinct verspricht, ist für mich klar, welche Konsole das Rennen machen wird.

Clemens Conrad, Schönow

Merkürdigerweise waren gerade diese beiden Spiele bei der N64-Vorstellung in Japan noch nicht vertreten...

Ziel eines Videospiels ist es doch, den Spieler in eine künstliche Realität zu entführen, ihn genau wie in einem Film etwas erleben zu lassen, was er sonst in seiner Umgebung nicht verwirklichen kann. Sicher ist ein Hardware-Kraftwerk wie die Playstation kein Garant für coole Spiele, die auch nach längerer Zeit noch Spaß machen. Allerdings helfen die technischen Daten dabei, Spiele zu bieten, die in dieser Form auf anderen Systemen nicht möglich sind. Deshalb ist die Hardwarepower eben doch ein wichtiger Faktor für die objektive Qualität eines Spiels. Was bringt es mir, zum 371sten Mal irgendeinen Mario-Clone auf dem Super Nintendo herunterzuleiern, wenn das, was ich sehe, immer der gleiche Ramsch ist, der nur in neuen Hüllen verpackt wird?

Der Depp vom Dienst, (kein Absender)

Also, auf jeden Fall kommt zuerst der Spielspaß (subjektiv), dann lange nichts und dann erst die Technik. Trotzdem hängt der Spielspaß bei vielen Genres von der technischen Leistungsfähigkeit ab. Man braucht sich nur einmal Virtua Fighter Remix anzuschauen. Es macht einfach mehr Spaß, auf realistisch wirkende Gegner einzuprügeln. Des weiteren können manche Spiele nur auf Hochleistungskonsolen verwirklicht werden. Kein 3D-Polygon-Spiel wäre ohne Zusatzhardware auf einem der veralteten 16-Bit-Systeme möglich. Wenn man noch die Wahl zwischen 64 oder 2048 Farben auf dem Bildschirm beim selben Spiel hat, dann stimmt doch jeder normale Mensch für das technisch bessere Produkt (vorrausgesetzt, das Preis-Leistungsverhältnis stimmt). Panzer Dragoon beispielsweise ist für mich nichts weiter, als ein in Echtzeit berechneter Film. So ein Spiel wird doch nur wegen der Grafik gekauft. Und so ist es sicher auch mit vielen anderen Next-Generation-Spielen.

Daniel Kamm, Grafenwöhr

Selber lege ich nicht so viel Wert auf technische Daten. Sie sagen zwar etwas über das System aus, aber das heißt ja nicht, daß die Programmierer auch das Maximum aus der Konsole herausholen. Es kommt eben darauf an, was man aus der Power einer Konsole macht. Der Spielspaß ist am wichtigsten und nicht, wieviele Bilder pro Sekunde gezeigt werden oder wieviele Farben zu sehen sind. Selbst auf leistungsschwachen Geräten kriegt man gute Software geboten. So zum Beispiel Probotector 2 auf dem NES oder das drei Jahre alte Mario Kart. Ic h glaube, mit den vielen Zahlen wird der Kunde verunsichert, da nicht jeder eine Fachzeitschrift liest und die meisten mit den angegebenen Daten wenig anfangen können.

Thorsten Kroeger, Wetter

Zum Thema Daten oder Spielspaß: Ich würde sagen, daß beides wichtige Informations- und Bewertungskriterien sind, die keinesfalls zu kurz geraten dürfen. Wie und in welcher Menge solche Informationen gebraucht werden, muß abgewägt werden. Nicht zuletzt hängt der Spielspaß eines Ballerspiels schließlich auch davon ab, ob es sich superflüssig spielt oder die reinste Ruckelorgie ist. Der Leser sollte in jedem Fall über beides informiert werden, um sich seine eigene, objektive Meinung bilden zu können.

Frank Siegl, Limburg

Sexy

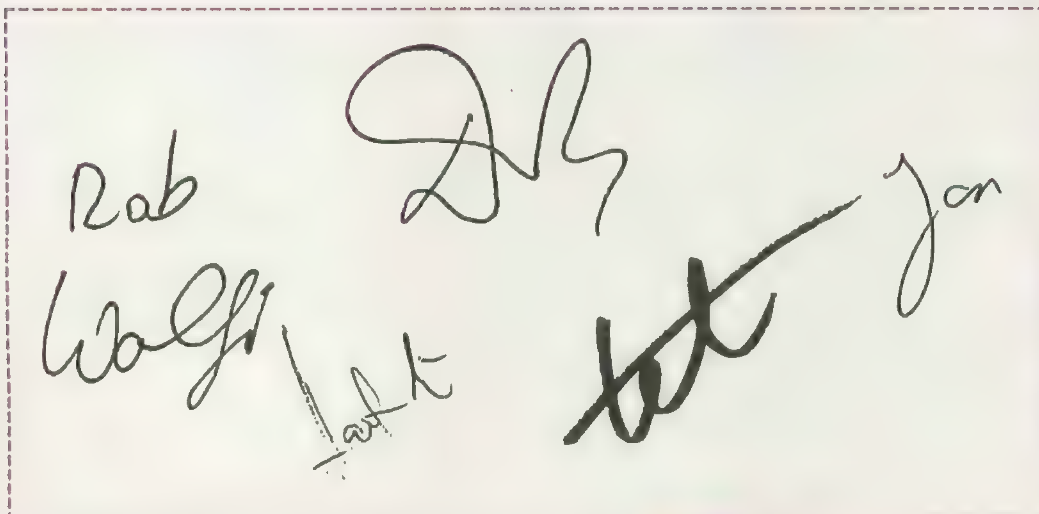
Seid Ihr alle so sexy, wie Ihr auf den Fotos ausseht? Falls ja, ist Hartmut schon vergeben? Könnt Ihr mir vielleicht Eure Autogramme schicken?

Andrea Blum, Kassel

Ach, wenn Du wüßtest...
Wir hatten schon mal vor, die ganze Redaktion in Unterwäsche abzulichten, aber Ralph und Tet meinten, sie könnten das nicht mit Ihrem Ninja-Kodex vereinbaren. Bei Wolfi ging's auch nicht (trägt keine Unterwäsche) und Robert wollte das der Nase des Fotografen nicht zumuten. Mit unser'm Harti ist das so ein Problem. Der Ärmste hat einen fürchterlich engen Zeitplan. Erstmal kommt die Arbeit, dann lange nichts und dann nochmal Arbeit, ein bißchen Krafttraining und jeden dritten Sonntag im Monat zwischen 23 Uhr und 23 Uhr 30 ein wenig Freizeit. Da bleibt für weibliche Bekanntschaften kaum Zeit. Mit anderen Worten: Vergeben ist er nicht, für das Prädikat "Empfehlenswert" hat er aber zu wenig Zeit. Du kannst ihm ja trotzdem mal ein hübsches Foto von Dir schicken. Da freut er sich bestimmt.

Autogrammstunde

Dauernd betteln mich die Leute um Autogramme an, ich kann's schon nicht mehr hören. Leider können wir nicht jedem eine Autogrammkarte schicken. Drum opfern wir diesmal etwas Platz und bescheren Euch die ultimative VG-Autogrammsammlung zum Ausschneiden. Ist zwar nicht original aber besser als nix, oder?





MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

[illegible]

ALIEN TRILOGY

Warum fliegt wohl ein sich bereits auf das verlängerte Wochenende in der Heimat freuender Videospielredakteur ganz spontan für einen Tag nach London? Etwa um endlich mal wieder in aller Ruhe zum Friseur gehen zu können, um bei HMV im Trocadero nach dem wipEout-Soundtrack zu suchen oder gar um sein geliebtes fleischfarbenes Feuerzeug (sorry, Irmi) einem Penner an der Victoria U-Bahn-Station zu vermachen? Keiner der eben genannten Gründe trifft natürlich zu. Lediglich die Lust am Meucheln trieb mich gen Britannien, und dort geradewegs in die heiligen Programmierstuben von *Probe*, auch wenn diese den neugierigen Journalisten nur für sehr kurze Zeit zwecks einer Vorschau auf *Alien Trilogy* offenstehen sollten...

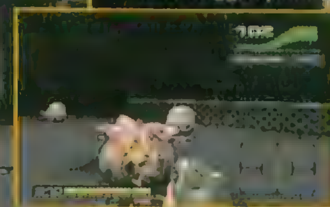
Mit von der Partie waren, neben anderen geladenen in- und ausländischen Kollegen, der Producer der PSX-Version, **Clifford B. Falls** und kein Geringerer als der Gründer von *Probe* selbst, 'Gouverneur' **Fergus McGovern**, der nach der kürzlich erfolgten Akquisition des berühmten englischen Spieleentwicklers (über 400 Spiele wurden von *Probe* in der zehnjährigen Geschichte ihres Bestehens seither produziert) durch *Acclaim* sogar zum Rang eines *Acclaim* Vice Presidents aufgestiegen ist. Der große Aufwand, der da getrieben wurde, gebührt alleine einem neuen Spiel, das mit seiner weiterentwickelten 3D-Engine und seinen Motion-Capture-Animationen andere First-Person-Perspective-3D-Shooter spielerisch und atmosphärisch in die Ecke drängen will und an *Acclaim*sche Kassenerfolge wie die WWF-Serie oder deren berühmte Prügelspielserie anknüpfen soll.

Bis zur nächsten Ausgabe werden wir das fertige Spiel ausgiebig testen. Dann wissen wir auch definitiv, ob dieser Alien-Hammer selbst das Meisterwerk *Alien vs. Predator* auf dem Jaguar übertrifft, oder ob *Alien Trilogy* einfach "nur nett" ist. Hier jedenfalls schon mal alle Fakten und Erkenntnisse, die bislang feststehen:

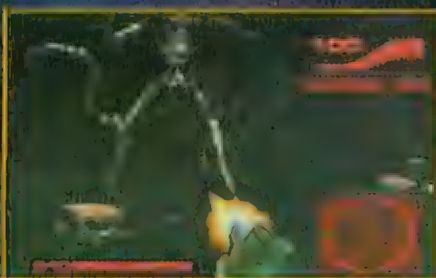
Wie der Name bereits andeutet, deckt *Acclaims* Trilogie inhaltlich alle drei berühmten Blockbuster-Filme von *Twentieth Century Fox* ab, die zusammen weltweit mehr als eine halbe Milliarde Mark an den Kinokassen eingespielt haben. Im Spiel übernehmt Ihr wieder mal die Rolle der Hauptfigur aus dem Film, Lt. Ripley, die in über 30 Leveln fürchterliche Aliens terminieren, Security Guards austricksen und Mitarbeiter der "Firma" daran hindern muß, Aliens vom Planet LV-426 zu schmuggeln. Sinnigerweise beginnt Eure Mission mit dem zweiten Film (12 Level), an deren Ende eine Alien-Queen besiegt werden will, genauso wie nach den folgenden 9 Leveln (Alien 3) und auch nach dem letzten Abschnitt (erster Alien-Film, wieder 12 Level). Während Ihr Euch durch die



Kommt Ihr den Alien-Eiern zu nahe, entschlüpfen ihnen lauter kleine Face Hugger (unten)









Achtung: Feuerstrahl von oben



Bei der Alien Queen macht Ihr Euch vor Angst in die Hose, garantiert!

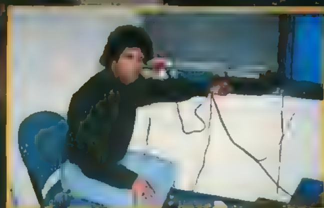




Hier kreuzen Dog Aliens den Weg

21 Level der ersten beiden Missionen nach und nach vorankämpft und am Ende des einen Levels immer am Eingang des darauffolgenden wiederfindet, gehen alle Level-Türen der dritten Mission halbkreisförmig von der Pilotenkammer in der Mitte aus. Hier darf man dann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge die Level durchgespielt werden. Zur Einstimmung auf die jeweilige Mission wird Euch eine kleine FMV-Sequenz dargeboten. Danach geht es los, ausgerüstet mit einer 9-mm-Pistole und Motion-Detector. Zusätzlich könnt Ihr noch Pulse Rifles (eine Art MG), Smartguns, Flammenwerfer, Granaten und den Auto-Mapper einsammeln. Selbstverständlich gibt es hin und wieder Medi-Paks, Extra-Munition für die verschiedenen Waffen (die übrigens auch "auf Vorrat" mitgenommen werden kann, wenn die betreffende Waffe sich noch nicht in Eurem Besitz befindet) und Unverwundbarkeits-Schutzanzüge zu entdecken. Oftmals müssen Schalter für Türen oder zum Abstellen von heißen Dampffontänen gesucht und an bestimmten Orten umgelegt werden, damit Ihr an anderer Stelle weiterkommt. Nicht selten befinden sich wichtige Orte hinter zerstörbaren Mauern. Abgespeichern könnt Ihr erst nach vollständig gelösten Leveln, ausruhen im Spiel ist nicht angesagt – schlaue Aliens finden Euch auch, wenn Ihr auf der Stelle verharrt. Die verschiedenen Schwierigkeitseinstellungen erlauben es z.B. auf Wunsch mit "Bullet Tracers" zu spielen, d.h. die Kugeln finden ihr Ziel von alleine, wenn Ihr nur ungefähr in die Richtung des Aliens zielt, oder im "Death Match-Mode" (Feinde sind wieder da, wenn Ihr einen Raum nochmals betretet). Gute Licht- und ausgezeichnete Soundeffekte verstärken zusätzlich den sehr positiven ersten Eindruck. Die Musik wurde von Bob Scumaci (hat unter anderem schon für Fleetwood Mac gearbeitet) und Steve Root fabriziert (letzterer ist nicht so sehr berühmt, hat laut Acclaim-Angaben aber immerhin einen "Barbara Streisand Song rearranged"). Damit das Rumgelatsche in düsteren Gängen nicht zum drögen Einerlei wird, hat ein spezielles "Mapping-Team" bereits seit 1 1/2 Jahren am Levelaufbau gefeilt und sich genau überlegt, an welcher Kreuzung welche Feinde auftauchen und wie stark diese im Verhältnis zu den davor besiegten Aliens sein sollen. In der Endphase haben 17 Leute unter Fergus' Aufsicht nur am Map-Designs gearbeitet. Insgesamt sind 55 Leute für die Entstehung von *Alien Trilogy* verantwortlich. Wenn Ihr diese Zeilen lest, wird das Spiel von Probe gerade nach New York ins Acclaim-Headquarter zum Final Testing geschickt. Für die allerletzte Fehlersuche benötigen sechs Leute nochmals eine Woche. Danach muß Sony/London seinen Servus darunter setzen, bevor in Österreich dann "unsere" Pal-CDs gepreßt werden, die, hopefully, bis Anfang März den Handel erreichen. Das für die Vorversion so hilfreiche Mega-Cheat-Menü-Paßwort "8CCL81M" (=ACCLAIM), das alle Anwesenden auch gleich klammheimlich notierten, taucht definitiv nicht in der finalen Version auf. Ab September darf *Probe* aber die ersten Cheats durchsickern lassen.

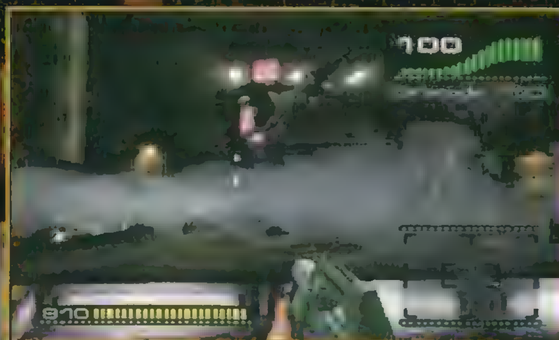
P.S.: Eigentlich war uns außerdem eine kleine Sneak-Preview von NBA Jam 3 versprochen worden, nur dummerweise hat sich die CD auf dem Weg von Glen Cove, NY nach Croydon bei London etwas verspätet... *ds*





Clifford Falls von Acclaim (oben) und Fergus McGovern von Probe



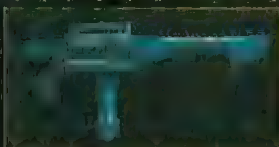
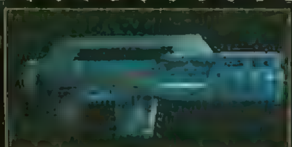
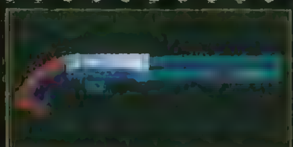
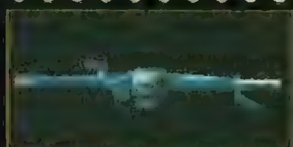
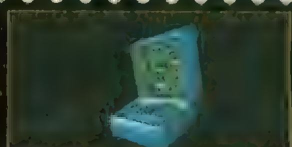


Auch bei AT die PSX-üblichen Nebel- und Explosionseffekte





Die gesamten Bewegungen Eurer Feinde wurden mit dem aufwendigen Motion-Capture-Verfahren in Acclaims New Yorker Hauptquartier aufgenommen. Das eigentliche Spiel programmierte Probe dann in Croydon bei London.

SONY PLAYSTATION



Spektakuläre Bilder bietet die Kamera hinter dem Tor



Gleich schiebt die Nummer 16 den Puck ins Tor

Eishockey Pur
NHL Face Off

Nachdem Electronic Arts den Konsolenmarkt der Sportsimulationen in den letzten Jahren mit Hits wie *FIFA Soccer* und *NHL Hockey* monopolisierte, möchte sich Sony zumindest auf der Playstation ein kräftiges Stück vom Kuchen abschneiden. Die Chancen stehen zumindest für *NHL Face Off* gar nicht so schlecht, denn EA hat kürzlich entschieden, *NHL Hockey'96* für PSX und Saturn nicht zu veröffentlichen, so daß erst Ende 96 mit einer EA-Hockey-Version für 32-Bit zu rechnen ist. Dank der NHLPA-Lizenz treten alle 26 NHL-Teams mit aktuellen Spielern an. Für fast alle Akteure hält das Programm ein Photo samt statistischen Daten bereit. Neben den obligatorischen Playoffs und Freundschaftsspielen könnt Ihr auch eine komplette NHL-Saison durchspielen. Fouls und Abseits lassen sich an- und ausschalten, die Spieldauer bestimmen und der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen Eurem Können anpassen. Auf überflüssigen Schnickschnack wie Schlägereien und Kommentatoren haben die Entwickler klugerweise verzichtet. Auf dem Spielfeld stehen Euch vier Perspektiven zur Auswahl, zwei horizontale, eine vertikale und eine isometrische Ansicht. Per Memory Card speichert Ihr Eure Spielstände. rz







Das Programm speichert umfangreiche Statistiken für den Liga-Modus ab. Auf Wunsch geht's auch isometrisch zur Sache.



„Hut ab Sony, was EA trotz jahrelanger Erfahrung nicht für die Playstation hinkriegt, schafft der Neuling im Softwaresektor gleich auf Anhieb. NHL Face Off ist eine erstklassige Eishockeysimulation, die alles bietet, was Fans sich erwarten. Ausgezeichnete Grafik und kluge Kameraführung sorgen für genügend Übersicht auf dem Eis. So gelingen Alleingänge ebenso wie brilliante Spielzüge über mehrere Stationen. Eure computergesteuerten Mitspieler verhalten sich sehr intelligent, im Angriff steht z.B. meist ein Stürmer am langen Eck, um den Puck ins Tor zu schieben. Obwohl nur zwei Tasten für den Angriff zur Verfügung stehen, läßt die Steuerung keine Wünsche offen. Sogar die von EA bekannten One-Timer lassen sich bei NHL Face Off exakt ausführen. Eishockeyfans sollten NHL Hockey '96 nicht nachtrauern und sich stattdessen auf NHL Face Off freuen."



In dieser Kameransicht spielt sich NHL Face Off am besten

System: Playstation
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sony Int. Sports
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12



Grafik:	78%
Musik:	66%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 84%



Beinahe klassisch: Der Krabbenendgegner wird ohne Smartbombs zum Problem



Die Feuerwalze räumt ein kurzes Stück des Weges auf



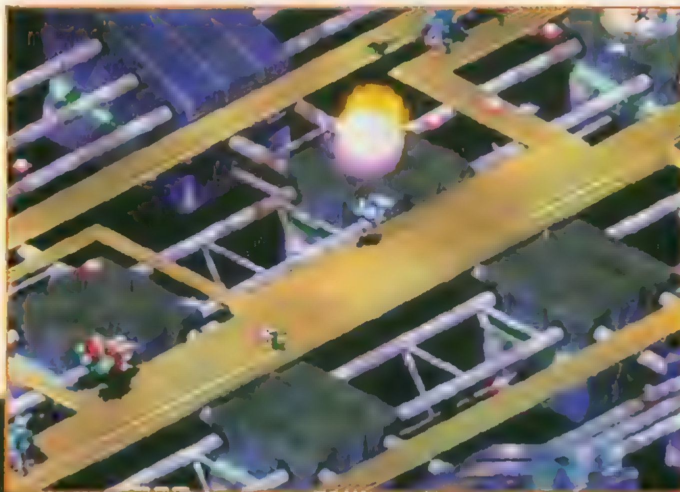
Gut, daß ich den Schutzschild habe. Das Auftauchen der Würmer sollte man kennen.

SONY PLAYSTATION

Altmetall

Viewpoint

Alle waren gierig, als *Viewpoint* als limitierte Auflage für das Neo Geo erschien. Über eine ganz ordentliche Mega-Drive-Umsetzung führt nun der Weg auf die Playstation. Das Spiel blieb dabei vom Prinzip und vom Aufbau her unberührt. Lediglich die Grafik und der Sound (sprich: die Musik) wurden verbessert. Untergründe und Feinde haben nun metallischen Glanz, ein Render-Intro versteht sich auf der Playstation ja von selbst. Für die wenigen, die noch nie etwas von *Viewpoint* gehört haben, hier noch einmal, um was es geht: *Viewpoint* ist ein Shoot'em Up in isometrischer Ansicht (Altgediente werden sich stark an *Zaxxon* erinnert fühlen). Der Bildausschnitt scrollt dabei automatisch. Feinde trudeln in verschiedensten Formationen auf Euch zu und werden mit Standardschuß oder aufladbarem Power-Laser (wie in *R-Type*) von der Platte geputzt. Hinzu kommen drei verschiedene Schmart-Bombs, die durch farbige Kugeln symbolisiert werden. Durch Auflesen eines weiteren Extras erhaltet Ihr zwei Sidekicks, die ebenfalls Standardschüsse absetzen und Feinde bei Kontakt niedermachen. An einigen Stellen muß die Landschaft erst durch gezielten Beschuß geändert werden, um weiter fliegen zu können. Am Ende jedes Levels seht Ihr Euch dann einem monströsen Endgegner gegenüber, der an bestimmten Stellen getroffen oder Stück für Stück zerlegt werden muß. Verliert Ihr ein Leben, erhaltet Ihr ein dreistelliges Paßwort, mit dem Ihr am letzten Rücksetzpunkt (zwei bis drei pro Level) wieder einsteigen könnt. *js*



Metallglanz und transparente Explosionen sind die grafischen Neuerungen. Standesgemäß gibt's ein Render-Intro.





gut

„Auch die schicke Stahlgrafik ändert wenig an der Tatsache, daß Viewpoint altert. Was den Testredakteuren damals noch den Mund offenstehen ließ, sieht heute gerade noch "ganz nett" aus. Vergleicht man Viewpoint mit In The Hunt oder R-Type 3 erscheint auch die Playstation-Umsetzung spielerisch etwas dünn. Klar, auch diese Version enthält die knallharten Stellen, an denen man sich über die Continues freut. Allerdings ist das meistens der Fall, wenn Ihr schier endlos auf einen "normalen" Gegner ballern müßt, bevor dieser klein beigibt. Gerade hier zeigt sich die Schwäche des Playstation-Joypads. Um mit den Feinden auch nur einigermaßen aufzuräumen, müßt Ihr extrem schnell auf die Feuertaste hämmern. Dazu wäre ein solides Joyboard weit besser geeignet (Auto-Fire-Joypads taugen hier nix, da die Schußfrequenz nicht stimmt und der Power-Laser nicht aufgeladen werden kann). Mit dem Joypad, habt Ihr sehr schnell zu viele Feinde auf dem Schirm und müßt eine der seltenen Smartbombs verheizen. Kurzum: Viewpoint ist grafisch schön, spielerisch gut aber sauschwer.“

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Visuell Concepts/EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 9
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	69%
Musik:	75%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 70%

SONY PLAYSTATION


Ein feindlicher Jäger löst sich in seine Bestandteile auf


Wer sich zu nahe an Explosionen heranwagt, verliert Energie

Assault Shockwave

Eine ganze Armada von Alien-Kampfschiffen überfällt die Erde aus dem Hinterhalt. Die Abwehrflotte der Erde wird völlig überrascht und bereits am Boden zerstört. Die Zukunft der Menschheit wäre spätestens hier beendet, gäbe es nicht eine experimentelle Kampfstaffel, die noch einsatzfähig ist. Am Steuerknüppel einer dieser High-Tech-Fighter müßt Ihr 15 haarsträubende Missionen überstehen, bevor Ihr Euch als Held feiern lassen dürft. Das Flottenkommando konfrontiert Euch prinzipiell mit zwei unterschiedlichen Auftragsarten. Da sind zum einen die reinen Kampfaufträge zur Verteidigung der guten alten Mutter Erde. Ein anderer wesentlicher Bestandteil der



Einsatzpläne sind Missionen auf fremden Planeten, was bei der 3DO-Version als Zusatzdisk Operation: "Jumpgate" separat erhältlich war. Damit das Pilotenhandwerk nicht zu einfach wird, sind alle feindlichen Installationen mit knackigen Abwehranlagen gesichert. Zusätzlich heften sich feindliche Jäger an Eure Fersen, die für weiteren Ärger sorgen. Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich über viele Meilen. Zur besseren Orientierung könnt Ihr auf einem kleinen Radarschirm Eure Marschroute und alle Gegnerpositionen verfolgen. Zwei Waffenarten laden zum Pulverisieren ein: Wer der Laserkanone nicht vertraut, darf mit zielsuchenden Raketen auf Alien-Jagd gehen. Schild und Treibstoffanzeige sollten stets im Auge behalten werden, da sonst der Absturz folgt. ws



Spätere Einsätze führen Euch auf unterschiedliche Planetenoberflächen. Über 50 Minuten Video sind auf zwei CDs verteilt.



„EA zeigt sich von seiner großzügigen Seite: Wurden 3DO-Besitzer mit der Shockwave: Mission-CD erneut zur Kasse gebeten, liegt der Playstation-Verpackung gleich die "Operation-Jumpgate"-Scheibe bei. Im direkten Vergleich gibt es zwischen den beiden 32-Bit-Versionen keine großen Unterschiede festzustellen. Die feindlichen Polygonschiffe fliegen auch dem Sony-Piloten nur so um die Ohren. Die schlichte 3D-Pracht wird durch reichlich Soundeffekte (im feinsten Dolby Surround) und mit abwechslungsreichen Videoclips weiter aufgewertet. Auch technisch gibt's keinen Anlaß zum Murren: Das Scrolling ist flott, und auch bei großer Feinddichte kann kein Ruckeln ausgemacht werden. Es macht jede Menge Spaß, im Sauseschritt über Planetenoberflächen zu düsen und dabei hemmungslos zu "lasern". Shockwave kann sich jeder ambitionierte Space-Combat-Freak beruhigt zulegen."


Ein weiterer Alien im Fadenkreuz: Jetzt heißt es schnell zu sein

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	60%
Musik:	79%
Soundeffekte:	68%

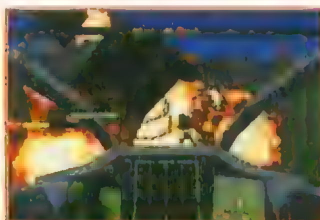
Spielspaß 73%

SONY PLAYSTATION

Video Games Classic

Firestorm
Thunderhawk 2

Nach dem erfolgreich absolvierten Saturn-Start, hebt Cores Donnervogel von der Sony-Basis ab. Exakt 26 Missionen müßt Ihr als wagemutiger Pilot erfolgreich absolvieren. Zur Auswahl stehen beinharte Kampfeinsätze gegen feindliche Panzer, Gebäude, Rollbahnen und Flugzeuge. Nachdem Ihr Euch für einen Schauplatz entschieden habt, geht's zuerst in den Kartenraum. Hier werdet Ihr mit deutscher Sprachausgabe über die Ziele und Gefahren des Einsatzes aufgeklärt. Vor den Einsätzen kann der Chopper je nach Auftrag individuell mit Raketen, Extra-MGs oder Bomben bestückt werden. Das Areal, das unterschiedliche Länderregionen kopiert, ist riesig und gespickt mit vielen Details. Selbst in der Nacht darf der ambitionierte Pilot aufsteigen. Werdet Ihr des öfteren getroffen, sinkt Eure Schutzschildenergie, bis es schließlich zum gnadenlosen Absturz kommt. *ws*





Oben: Bei den Nachtmissionen ist ein gutes Auge gefragt
Rechts: Am besten spielt sich TH 2 mit ausgeblendetem Cockpit



„Trotz angeblicher 3D-Überlegenheit gleicht die PS-Variante dem Saturn-Thunderhawk bis auf den letzten Texture-Pixel. Lediglich die Optik schien einen Hauch feinkörniger zu sein. Ansonsten bleibt es bei den Lobeshymnen der Sega-Version: Sehr gut gelungen sind das Fluggefühl, die im Schwierigkeitsgrad ansteigenden Missionen sowie die durchgehend sehr realistischen Level-Szenarios. Auch mit vielen taktischen und strategischen Optionen kann man sich nach Lust und Laune austoben. Die tolle und flüssige Grafik (leider immer noch mit dem Pop-Up-Sydrom) sowie gelungene Sounduntermalung tragen ihren Teil zum grandiosen Spielspaß bei. Wer eine weitere Action-Simulation sucht, sollte TH 2 in seine Playstation-Sammlung aufnehmen."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Centregold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 82%
Musik: 75%
Soundeffekte: 78%

Spielspaß 83%

SONY PLAYSTATION



Aus der Entfernung trifft sogar Papin ins Tor



Die sogenannte Zwergenperspektive von ganz weit oben

Dritter im Bund

Goal Storm

Nach Warners *Striker'96* und EAs *FIFA Soccer'96* folgt mit Konamis *Goal Storm* schon die dritte Fußballsimulation innerhalb kürzester Zeit für die Playstation. Ein Ende ist noch nicht abzusehen, denn Laguna verspricht uns immer noch *Championship Soccer*, Sony möchte sich mit *Power Soccer* ein Stück vom Kuchen abschneiden, und Gremlin hofft auf *Actua Soccer*.

Goal Storm präsentiert sich natürlich im aktuellen 32-Bit-Gewand mit (englischer) Sprachausgabe und gerenderten Spielern, deren Bewegungsabläufe echten Kickern abgeschaut wurden und die dementsprechend sehr realistisch wirken. Zur Auswahl stehen nur zwei Spielmodi, Freundschaftspiel und Hyper-Cup. Euer Team wählt Ihr aus 26 Ländervertretungen, Clubmannschaften fehlen leider völlig. Alle Teams treten nicht mit aktuellen Spielern an, die Namen lassen sich auch nicht ändern. Die Spielstärke des Computers läßt sich in drei Stufen bestimmen, Ihr dürft aber auch zu zweit gegen einander antreten. Im Match selbst verändert Ihr mit Select die Perspektive, alle Feuertasten sind mit verschiedenen Aktionen belegt. In der Verteidigung wechselt die Kontrolle automatisch zu dem Akteur, der dem Ball am nächsten steht. Per Memory Card speichert Ihr Eure Cup-Ergebnisse ab (drei Blöcke). rz







Oben: Die etwas dürftige Halbzeitstatistik
Links: Alle Mannschaften treten mit fiktiven Spielern an



„32-Bit-Fußballsimulationen unterscheiden sich fast nur noch in Details, die sich allerdings ziemlich auf den Spielspaß auswirken. Exzellente Grafik und realistischen Sound bieten sie alle, deshalb werden Kleinigkeiten beim Spieldesign und zusätzliche Optionen besonders wichtig. Grundsätzlich spielt sich Goal Storm flott und ohne große Probleme, im Gegensatz zu FIFA Soccer bieten alle Perspektiven gute Übersicht. Ich verstehe allerdings nicht, warum man z.B. bei gegnerischen Einwürfen den eigenen Akteur nicht bewegen kann. Mit nur zwei Spielmodi, 26 Nationalteams und ohne Clubmannschaften kann man heutzutage niemanden mehr hinterm Ofen vorlocken. Bei EAs FIFA Soccer dürft Ihr aus 59 National- und weit über 100 Clubteams auswählen. Deshalb gibt's auch kein Classic für Goal Storm, den es mit mehr Features durchaus verdient hätte."



Ein böses Foul des italienischen Verteidigers

System: Playstation
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 78%
Musik: 52%
Soundeffekte: 69%

Spielspaß 76%

Du willst

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE VIDEO GAMES

Primal Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand. Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über **8 Mark** - und den Weg zum Kiosk. Übrigens: Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden! Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser **werben!** Und Dein Partner kassiert dafür ein Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2**, die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit alten Bekannten und vielen brandneuen Level. Na dann **viel Spaß!**



Du hast 3 Top Level



Die selbe Landschaft zu Beginn des Spiels und zehn Minuten später



Wenn alle noch so schön dicht stehen, lohnt sich der Airstrike richtig



Kraterparty
Worms

Das Team 17 hat eine steinalte Spielidee neu aufbereitet. Im altehrwürdigen "Artillerieduell" ging's drum, den Gegner zu beschießen, wobei man die ballistischen Flugbahnen der Geschosse möglichst genau vorausplanen mußte, um überhaupt zu treffen. Im großen und ganzen ist dies auch das Spielprinzip von *Worms*. Ihr steuert ein vierköpfiges Team aus schwerbewaffneten Regenwürmern durch zufällig erzeugte Landschaften und versucht, bis zu drei gegnerischen Teams den Garaus zu machen. Gespielt wird Zug um Zug, wobei sich die Teams abwechseln und auch die einzelnen Würmer immer nur der Reihe nach drankommen. Wenn jeder Mitspieler einen einzelnen Wurm steuert, können also bis zu 16 Leute mitspielen. Um einen Wurm zu töten, gibt's drei Möglichkeiten: Entweder Ihr bugsiert ihn seitlich aus dem Spielfeld, laßt ihn im Wasser oder in der Lava (je nach Level) absaufen, oder Ihr zieht ihm durch mehrere Treffer alle Hitpoints ab. Geschieht letzteres, packt der Unglückswurm seinen Zünder aus, verabschiedet sich artig und jagt sich selbst in Luft (und beschädigt dabei Umstehende). Insgesamt stehen Euch 14 Waffen (plus drei Extrawaffen) zur Verfügung, um Eurem Gegner Schaden zuzufügen. Preßlufthammer und Schweißbrenner sind allerdings eher dafür gedacht, Euch durch unwegsames Gelände zu bohren. Generell lassen sich die Wummen und Sprengkörper in drei Klassen einteilen. Leichtere Waffen ziehen bei einem Volltreffer 30 Punkte ab, mittlere 50 und schwere Geschütze sogar bis 75 Hitpoints. Die größte Zerstörungskraft hat eine Stange Dynamit, die Ihr dem Gegner vor die Füße legt und dann schleunigst Land gewinnt. Wählt Ihr vor dem Spiel den "Banzai-Mode" aus, haben alle Explosionen die Größe dieses Krachers. Schüsse und Explosionen reissen entsprechend große Löcher in die Landschaft und katapultieren Getroffene je nach Einwirkungswinkel durch die Luft. So lassen sich (unter eventueller Mitwirkung einiger Minen) Kettenreaktionen erzeugen, die mehrere Würmer auf einen Schlag auslöschen. Befördert Ihr zwei Würmer oder mehr auf einmal ins Jenseits, wird Euch diese zumeist spektakuläre Aktion im Replay noch einmal vorgeführt. Ab und zu fällt auch mal eine Extrawaffe vom Himmel. Wer den Container aufliest, erhält dann ein besseres MG, die fürchterlich heftige Banana-Bomb oder das total verrückte explodierende Schaf. Spielen mehrere menschliche Kontrahenten, so wird das Joypad bei jedem Zug weitergereicht. Zur besseren Übersicht könnt Ihr Eurem eigenen Team und auch jedem Wurm seinen Namen geben (und abspeichern). Ebenso sind Zeitlimits, Munitionsmen-

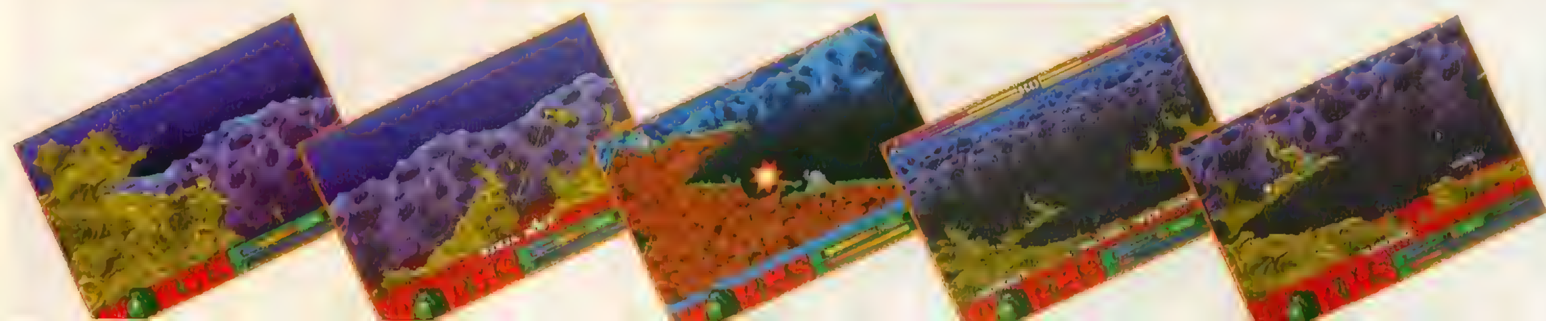


Die Umgebung generiert der Prozessor nach dem Zufallsprinzip. Wenn Euch die Insel gefällt – "Pause" drücken und Zahlen-Code notieren.





Pech für die "Lost Boys" – soeben ist der letzte Wurm in den schmuddeligen Fluten versunken. Was so ein kleiner Schubser nicht alles bewirken kann, tststs...





Gut getroffen vollführen die Würmchen die erstaunlichsten Sprünge



Hier war wohl eine Beach-Party in Gange, bevor die Würmer kamen

gen und eine Menge anderer Optionen einstellbar, mit denen Ihr das Spiel nach Lust und Laune beeinflussen könnt. Zu Spielbeginn gibt's gerenderte Filmchen, die Euch auf unterhaltsame Weise mit einigen Waffensystemen bekannt machen. *js*



OUCH! Die Banana-Bomb verwüstet ganze Landstriche. Wer öfters getroffen wird, ist schnell einen Wurm los. Die Namen der Würmer sind Euch überlassen.



„Zugegeben, das Spielprinzip ist echt asbach, die Aufbereitung der Idee ist allerdings derart gelungen, daß man Worms getrost als Highlight einstufen kann. Ich muß allerdings gleich dazusagen, daß sich das Teil nur mit menschlichen Mitspielern wirklich lohnt. Gegen den Computer machen die möglichen Fisematenten einfach nicht so viel Spaß. Kämpfe gegen den Prozessor eignen sich allerdings hervorragend zur Übung. Ihr merkt schon, Worms ist wieder eins von den Spielen, deren Spaßquotient viel mit Schadenfreude zu tun hat. Es gibt einfach nichts schöneres, als einen Gegner mit hämischem Grinsen und einem klitzekleinen Schubser von der Klippe in die Fluten zu befördern (Noo!). Die Waffensysteme sind gut ausgeklügelt und mit den einstellbaren Optionen lassen sich diverseste Varianten von "Nahkampf only" bis "totale Verwüstung im Raketenregen" realisieren. Das Schöne an Worms ist auch, daß man für Multi-Player-Action keinen Link-Schnickschnack mit mehreren Konsolen braucht. Eine Konsole, ein Joypad, eine CD (plus 'ne Speicherkarte auf der Playstation), und damit hat sich's. Bis Ihr die ganzen Eigen- und Gemeinheiten des Spielablaufs draufhabt, werden zwar ein paar Stunden vergehen, dann steht Wutausbrüchen und schadenfrohen Lachsalven aber nichts mehr im Weg. Bei uns verstaubt inzwischen sogar das sonst so stark beanspruchte Bomberman-Modul im Regal. Wenn Rob mit einem Regenwurmgrinsen im Gesicht in der Tür steht, ruht die Arbeit und im Spielezimmer wird's laut. Auch wenn Worms grafisch nicht so viel hergibt, mit der Idee, den schnuckeligen Animationen und den rührenden Soundeffekten ist das fröhliche Würmerschießen ein echter Geheimtip."




In der Render-Trickfilmen werden Euch einige Waffensysteme nähergebracht, hier das MG (mit Ladehemmung).



Keiner von meinen in der Nähe? Dann wird flächendeckend gebombt.

System: Sony Playstation/ Sega Saturn
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Team 17
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 16
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	64%
Musik:	46%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 85%

SONY PLAYSTATION



Der Zweispielermodus ist verdammt spannend (oben bei der PSX-Version)



Die Saturn-Umsetzung kann mit den schöneren Explosionen bei Kettenreaktionen aufwarten. Außerdem heben sich die Popoon-Steine hier besser vom Hintergrund ab.

Was´n blöder Name!

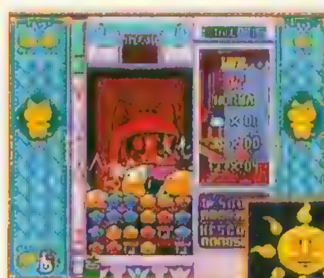
Hebereke Popoitto

Hebe und seine Freunde Oh Chan, Jennifer und Sukezaemon sind in Japan allesamt schon Sympathieträger und Hauptdarsteller in einer bekannten Zeichentrickserie. Hier tauchen die Knuddeltierchen in Form von Hintergrundbildern, als Zuschauer bzw. im Storymode auch bei kleinen Zwischensequenzen auf. In Eurem Spielfeld fallen wie bei allen Tetris- oder Puyo-Puyo-Klonen farbige Steine (mit Gesichtern, Popoons genannt) von der Decke. Besagte Popoons bestehen immer nur aus zwei Gliedern. Berühren sich vier gleichfarbige Popoon-Bestandteile in der Waagerechten, Senkrechten oder Diagonalen, dann zerplatzt die ganze Reihe, darüberliegende Steine rutschen nach – wer kennt sie nicht, die Geschichte von der Kettenreaktion? Bei der Playstation-Version können derartige Zerplatzaktionen Special-Moves auslösen, die dann dem Gegner im Zweispielermodus unangenehm viele unpassende Extrasteine bescheren etc. Je nachdem, in welchem Modus Ihr spielt, tummeln sich außerdem noch diverse Einer-Steine (Poro-Poros) in den Spielfeldern, die sich zum Teil sogar recht hektisch bewegen, wohl um das Eingeschlossenwerden in eine Vierer-Reihe mit anschließendem gemeinsamem Zerplatzen zu vermeiden. Manche Popoon-Steine blinken auch beim Herunterfallen. Diese "Blinker" können dann als Joker eingesetzt werden, die jede angefangene Reihen zum Zerplatzen bringen. *ds*

In Japan hat die Hebe-Gang einen viel größeren Stellenwert, als hierzulande, wo eigentlich kein Hahn nach ihnen kräht.



Obwohl beide Versionen auf dem gleichen Spielprinzip beruhen, bietet die PSX-Version eine größere Optionsvielfalt. Ein weiterer Pluspunkt, der nach meinem Geschmack für Sony spricht, hat mit der Musik zu tun. Während für die Saturn-Umsetzung nur einige lahme Hammond-Orgel-Tracks abgemischt wurden, kann die Playstation-CD mit fetzigen Themen, die in die Richtung von Rotterdam Nation bzw. wipEout gehen, aufwarten. Dafür explodieren SAT-Popoons wenigstens schön groß in den Bildschirm hinein, wie bei Hebe auf dem SNES. Wer diese Version schon hat oder gar vor noch längerer Zeit ein Dr. Robotnik's Mean Bean Machine fürs MD an Land gezogen hat, der braucht die 32-Bit-Umsetzung nicht. Trotz des geringen Unterschiedes zu 16 Bit bleibt Hebereke aber ein guter Clone.





Im Story-Mode stellt Euch der Computer vor verschiedene Aufgaben, nach deren Bewältigung kurze Zwischensequenzen erscheinen (siehe unten)

System: Playstation
Spieletyp: Tetris-Klon
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	47%
Musik:	65%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 69%

SEGA SATURN

System: Saturn
Spieletyp: Tetris-Klon
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	48%
Musik:	50%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 65%





Gib ihm! Gegen wildgewordene Wach-Roboter hilft großes Kaliber.



Die Level sehen toll aus, nur ist in den schönen Gängen wenig los

Oiner isch ämmr dr A...

Space Griffon

Als blutjunger Anfänger schließt Ihr Euch einer Mech-Pilotentruppe an, die mysteriöse Vorgänge in einer Bergbaukolonie zu klären gedenkt. Euer Griffon VF-9 ist allerdings kein Mech im altbekannten (FASA-)Stil, sondern einer dieser japanischen Plastikbomber, die nicht zuletzt durch ihre Transformierbarkeit berühmt wurden. So hat auch Eure Kiste drei verschiedene Einsatzzustände. Im Cruise-Mode könnt Ihr (quasi komplett zusammengefaltet) schnell durch die verwinkelten Gänge zischen. Der Assault-Mode (halbhoch) ermöglicht kompletten Waffeneinsatz bei passabler Manövrierbarkeit, wobei die volle Feuerkraft nur im aufgeklappten Combat-Mode zur Verfügung steht. Eure Missionen in *Space Griffon* bestehen zumeist aus "Mach alle Feinde platt" oder "Suche Gegenstand X und bringe ihn nach Ort Y". Was der Rest der Truppe so treibt, erfahrt Ihr über Sprechfunk und durch Zwischensequenzen. Insgesamt sind neun Stockwerke des Minenkomplexes abzuarbeiten, bevor Ihr auf ein Happy End mit Eurer weiblichen Truppengefährtin hoffen könnt. Munition, Schild und Energie werden durch aufgesammelte Extras aufgefrischt, wer hinter jedes Türchen schaut, findet auch Reparatur-Kits und bessere Bewaffnung. Der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Mucke gibt's im Spiel keine. js




Euer Kumpel hat sich in einen Zombie verwandelt und geht auf Euch los



geht so

"Zuerst erzähl' ich Euch mal, was es an Space Griffon auszusetzen gibt und dann sage ich Euch, warum ich nicht weiß, wieso es mir trotzdem gefällt. Am ehesten läßt sich das Teil mit Kileak The Blood vergleichen, obwohl's ja bei Space Griffon keine Zeitlimits gibt. In den nicht übermäßig großen Levels ist nicht viel los, die Drei-Morph-Phasen-Geschichte ist eher eine Behinderung, als eine Bereicherung, und durch das weitsichtige Radar ist Space Griffon nicht gerade als spannend zu bezeichnen. Die Datenbank mit den Feinddaten ist überflüssig, acht Blocks große Spielstände sind eine Frechheit, und die Grafik hat so ihre ganz eigenen Macken. Das Gelaber über Funk und die Zwischensequenzen öden schnell an, wer den Käse überspringt, verpaßt jedoch die ein oder andere wichtige Information. Soweit, so schlecht – es war von den Programmierern sicher nicht beabsichtigt, aber ich kann mich bei ein paar Space Griffon-Levels prima entspannen, ohne mich zu langweilen. Wer von einem Mech-Spiel nicht gerade Action erwartet, kann sich mit Space Griffon ganz gut die Zeit vertreiben, ein Muß ist es jedoch keineswegs."



Eure Kumpanen seht Ihr nur selten in voller Lebensgröße

System: Playstation
Spieletyp: Labyrinthspiel mit etwas Action
Megabit: CD
Hersteller: Atlus
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	68%
Musik:	26%
Soundeffekte:	60%



Spielspaß 54%



Mit List und Tücke kommt Ihr auch an die gut versteckten Extras



Im Zwei-Spieler-Modus stellt sich schnell 'raus, wer der Beste ist

Panzerschlacht

Assault Rigs

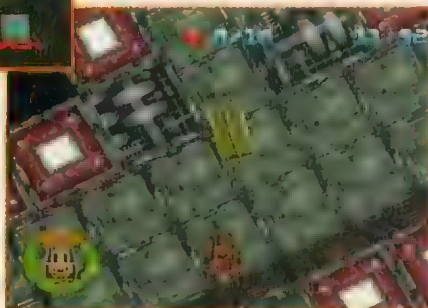
Endlich ist die Videospiele-Hardware soweit, daß sich dreidimensionale Landschaften in Echtzeit berechnen lassen. Folglich schießen 3D-Spiele derzeit wie Pilze aus dem Boden. Ein ebensolches ist *Assault Rigs*. Ihr nehmt in einem virtuellen Kampfpanzer Platz und versucht, den Levelausgang lebend zu erreichen. Dafür gibt's allerdings zwei Bedingungen: Erstens müßt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Kristallen aufsammeln, bevor sich der Ausgang öffnet und zweitens gilt es das Zeitlimit einzuhalten. Zudem sind die meisten Levels mit mobilen Feinden, stationären Geschützen und Minen verseucht. Dagegen hilft nur pure Feuerkraft. Um die Eure zu verbessern sucht Ihr nach Waffenextras, die Euch das Umschalten auf Laser, Streuschuß, Raketen und dergleichen mehr ermöglichen. Neben diesen Waffen-Goodies gibt's frische Schildenergie und Teleports, die Euch bei Bedarf schnell aus der Gefahrenzone beamen. Für's Rumstehen bleibt meist wenig Zeit, da alle zerblasenen Feinde nach kurzer Zeit wieder auftauchen (was man von Schildextras und Munition leider nicht behaupten kann). Je nach persönlicher Vorliebe entschiedet Ihr Euch zu Beginn des Spiels für einen von drei Panzern, die sich in Schnelligkeit und Schildstärke unterscheiden. Nach jedem Level wird entweder ein vierstelliges Paßwort notiert oder abgesichert. Für den Zwei-Spieler-Modus benötigt Ihr die komplette Link-Ausrüstung. Dann könnt Ihr in frei wählbaren Szenarien im Head-To-Head-Modus ermitteln wer von Euch der beste, gemeinste und treffsicherste Panzer-Pilot ist. *js*



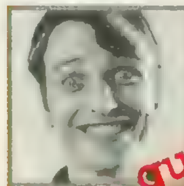




Witzige Waffensysteme wie die "Sentry Gun" würzen das Spiel und sorgen für Spannung



In der Draufsicht erkennt Ihr Hinterhalte



gut

„Auf den ersten Blick (im ersten Level) fühlt man sich an die Lichtrennerabenteuer in "Tron" erinnert, was ja auch vom Render-Intro suggeriert wird. Später wandelt sich der Spieleindruck durch Texturen und Levelaufbau dann in ein actionreiches Labyrinthspiel. Von der Idee her gefällt mir Assault Rigs ausgesprochen gut. Allerdings gibt's da auch ein paar Nachteile. Die Grafik ist voll mit Polygon-Fehlern, der Levelaufbau meist undurchsichtig und das Zeitlimit erzeugt mehr Frust als Spannung. Durch die wiederauferstehenden Feinde plus Zeitlimit werdet Ihr durch die Levels getrieben und habt wenig Zeit, die 3D-Umgebung zu genießen. Lieber wär's mir gewesen, wenn die Feinde tot-blieben und man für schnelle Levelbewältigung Extras erhalten würde. Mehr Spaß macht's, wenn Ihr Assault Rigs per Link-Ausrüstung zu zweit gegeneinander spielt. Ein menschlicher Gegner ist immer noch das spannendste, was einem in einem Videospiel entegenkommen kann. Nun ja, wer auf Action steht und sich gern hetzen läßt, kann sich mit Assault Rigs 'ne Weile lang vergnügen. Besonders schwer ist das Spiel aber nicht."

System: Playstation
Spieletyp: Actionspiel mit Strategieanteil
Megabit: CD
Hersteller: Sony Int. Ent.
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	67%
Musik:	65%
Soundeffekte:	65%

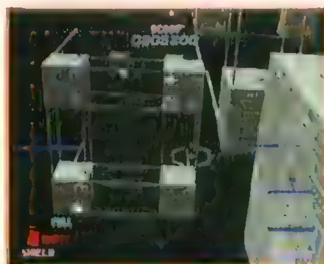
Spielspaß 70%

Krieg der Polygone
Starblade α

Vor genau fünf Jahren tauchte Namcos revolutionärer Space Combat-Automat erstmals in den Spielhallen auf. Wie üblich haben sich die Entwickler der Heimversion wieder eine nette Story einfallen lassen: Im unendlichen Weltraum der fernen Zukunft ist zwischen zwei Völkern ein furchtbarer Krieg ausgebrochen. Die böse Seite der Kriegsparteien hat sich vorgenommen, das gesamte Universum einzunehmen und baute zu diesem Zweck ein schwer bewaffnetes Raumschiff in der Größe eines Planeten. Nun befindet sich der künstliche Stern "Red Eye" mit seiner gesamten Kampfflotte im Anflug auf Euren Heimatplaneten. Ihr sitzt im Cockpit eines Abfangjägers, der lediglich mit einer Lasergun bestückt ist. Heldenhaft schießt Ihr Euch den Weg durch feindliche Sternenkreuzer und Asteroidenfelder frei. Danach nehmt Ihr Kurs auf "Red Eye", um im tiefen Inneren den Hauptreaktor abzuballern, was letztendlich zur totalen Zerstörung führt. *ws*



Tolle Explosionseffekte verwöhnen das Auge



Komplexe Polygonbauten versperren Euch die Flugbahn



geht so

„Nach einiger Wartezeit hat Starblade α nun auch eine Flugbahn in unsere Ladenregale gefunden. Neben dem Originalmode, der einfache Farbpolygone verwendet, steht eine grafisch aufgepeppte Texture-Mapping-Variante zur Auswahl. So schön's auch aussehen mag, durch den linearen Spielablauf besteht keine Möglichkeit, die Flugrichtung Eures Fighters zu beeinflussen. Ihr düst praktisch auf unsichtbaren Schienen über riesige Sternenkreuzer und komplexe High Tech-Aufbauten hinweg. Alles, was von Euch noch abverlangt wird, ist ein zielgenauer Umgang mit dem Fadenkreuz und dazu ein ermüdungsfreier Daumen. Das banale Spielprinzip ist sicherlich nicht jedermanns Sache, birgt aber dennoch (allein wegen der Optik) einen gewissen Reiz in sich."

System: Mega CD
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	62%
Soundeffekte:	40%

Spielspaß 61%

SONY PLAYSTATION

neues aus der redaktion: seit vier wochen leidet unsere playstation unter permanentem wurmbefall

Hollywood-Shooter
Philosoma

Bereits lange Zeit vor der offiziellen Playstation-Markteinführung in Japan zeigte SCE auserwählten Entwicklern eine Demo-Sequenz von *Philosoma*. Allerdings gab es damals nur die qualitativ brillanten Rendersequenzen zu sehen, in dem viele das eigentliche Game vermuteten. Erst nach einem knappen Jahr offenbarte sich, was wirklich hinter dem Hype-Ballerwerk steckt: Im Spiel selbst finden sich neben gewöhnlichen horizontal und vertikal scrollenden 2D-Passagen auch "Oldie"-Sequenzen im *Zaxxon*-Stil und *Novastorm* ähnliche 3D- Einlagen, in denen Ihr Euer Schiff mal von hinten oder (Achtung das ist wirklich neu!) auch mal von vorne seht. Die Alien-Formationen samt Endgegner weisen in den vier kurzatmigen Levels keine extravaganten Formen auf und könnten dabei ohne Untertreibung jedem x-beliebigen Shoot'em-Up entsprungen sein. Waffentechnisch habt Ihr jederzeit Zugriff auf vier verschiedenene Standard-Schußarten. *ws*



Hier ein Schnappschuß aus dem 3D-Level



Feine Pixel-Details sucht man bei Philosoma vergebens



gut

„Fantastisch gut schaut es ja aus, das Vorzeige-Shoot'em-Up von Sony höchstpersönlich. Doch damit meine ich aber ausschließlich die gerenderten Filmsequenzen, die wirklich einsame Spitzenklasse sind. Das eigentliche Hauptspiel allerdings ist grafisch nicht übermäßig toll und ohne jegliche Überraschungen. Mit Memorycard spielt man Philosoma innerhalb weniger Stunden durch. Das Leveldesign ist zwar nicht der absolute Überknaller schlechthin, spielt sich aber trotzdem angenehm flüssig. Nach ausgiebigen Diskussionen habe ich mich dann doch noch zu dieser überdurchschnittlichen Wertung hinreißen lassen. Mein Fazit: Ein technisch ansprechendes Ballerspiel, dem es leider an Originalität und Spielwitz mangelt."

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: SCE
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Memory-Save
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	66%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 69%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Auch auf den roten Saurier-Sirup müßt Ihr nicht verzichten


Feuer am Vulkan: Sauron gibt wie immer sein Bestes

Jurassic Fight

Primal Rage

Nachdem alle 16-Bitter bereits mit einer Umsetzung bedient wurden, dürfen sich nun PS-Besitzer mit den tonnenschweren Urzeit-Viechern vergnügen. Gleich zu Beginn gibt es ein kurzes Intro zu bewundern, das eigens für die 32-Bit-Versionen angefertigt wurde. Sieben prähistorische Monsterrecken streiten sich erneut um den begehrten Saurierthron. Unter den Fightern befinden sich zwei imposante T-Rex, ein gefräßiger Raptor, ein Triceratops und drei mutierte Steinzeitkollegen, die keiner Rasse angehören. Mit vier belegten Buttons und Padkombinationen fördert Ihr wie gewöhnlich diverse Spezialattacken zu Tage. Jeder der Fighter verfügt über vielfältige Angriffstechniken. Zwei Balken geben Aufschluß über die verbleibende Lebensenergie und die körperliche Verfassung Eures Kolosses. Wie nicht anders zu erwarten, bietet die PS-Fassung neben dem obligatorischen VS-Modus zwei neue Optionen. In "Tug of War" gibt es nur einen durchgezogenen Energiebalken, von dem jeder Kämpfer zehrt, bis dem Kontrahenten der Saft ausgeht. Bei "Endurance" dürft Ihr ein Team aus vier Dino-Kämpfern zusammenstellen. *ws*







Wie im Original dienen die Zuschauer als Pausensnack. Alle Sprites haben auf dem Screen eine beachtliche Größe.



„Unglaublich! Time Warner hat es tatsächlich geschafft, Primal Rage nahezu identisch zum Automaten für die Playstation umzusetzen. Sämtliche Special- und Finishing-Moves, die einem beim großen Vorbild den "animalischen" Spielspaß lieferten, kann man unverändert in der Sony-Variante anwenden. Neben der ansonsten hervorragenden konvertierten Stop-Motion-Technik wurden leider einige Animationsphasen schlichtweg unter den Tisch gekehrt, was sich zum Glück ausschließlich bei den Siegersequenzen bemerkbar macht. Außerdem wirken alle Hintergründe und Spielfiguren farblich etwas kontrastärmer als beim Original. Ansonsten findet man jedes kleinste Detail wieder; auch die imposante Größe der Dino-Sprites konnte beibehalten werden. Unterm Strich bleibt ein interessantes Beat'em Up übrig, das zwar nicht die spielerische Klasse der brandneuen Capcom-Prügler erreicht, aber dennoch für einige unterhaltsame Spielstunden sorgt."



Eiskalte Special-Moves sind das Markenzeichen von Blizzard

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: TWI
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	69%
Musik:	60%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 74%

SONY PLAYSTATION

Driver's Seat

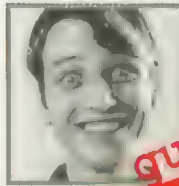
Hi Octane

Merkwürdig – erst dachte ich, Bullfrog wolle mit der Saturn-Version einen *Wipeout*-Konkurrenten aufstellen. Jetzt gibt's aber die 1:1-Umsetzung für die Playstation. Wieder heizt Ihr über neblige Strecken und versucht, den Gegnern mit Waffengewalt den Sieg zu vereiteln. Unterschiede im Vergleich zur Saturn-Variante existieren kaum. Ihr findet dieselben Strecken, dieselben Flitzer, die selben Waffen und dieselben Optionen vor. Der einzige Unterschied: Im Zwei-Spieler-Modus wird die Playstation noch etwas langsamer als der Saturn. Musikalisch werdet Ihr ebenfalls mit denselben drei Techno-Tracks versorgt, wie schon auf Segas Kiste. *js*





Viel Nebel am nahen Horizont. Hi Octane bietet den spätesten Bildaufbau aller Rennspiele und wird im Duell reichlich langsam.



gut

„Tja Leute, da seh ich aber schwarz. Auf dem Saturn hatte Hi Octane mangels einer Wipeout-Umsetzung noch eine Chance, auf der Playstation kann Hi Octane gegen den Psygnosis-Renner nicht ganz anstinken. Die Grafik ist schwächer, die drei Techno-Tracks sind keine Konkurrenz und die Spielbarkeit liegt auch hinter Wipeout. Der einzige Vorteil: Der Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen (langsam, aber vorhanden). Hi Octane ist ein gutes Spiel, aber die Konkurrenz ist stärker und sieht weit besser aus. Wer Wipeout zuhause hat, kann auf Bullfrogs Flitzer verzichten, wer Wipeout noch nicht besitzt, sollte sich beide anschauen und selbst urteilen. Ich bin fast sicher, daß das Urteil zu Hi Octanes Ungunsten ausfällt."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	62%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 68%

SEGA SATURN

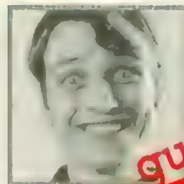
Wer bremst ... verliert

High Velocity

So langsam kommt auch für den Saturn der Rennspielnachschub richtig ins Rollen. In *High Velocity* scheucht Ihr japanische Mittelklasseflitzer über kurvenreiche Bergstrecken in Nippons Hinterland. Dazu entscheidet Ihr Euch für einen von sechs Rennern, die sich in Handling, Abzug und Endgeschwindigkeit unterscheiden. Im King Battle durchfahrt Ihr alle drei Strecken in sechs Schwierigkeitgraden und beiden Richtungen. Schlagt Ihr den computergesteuerten Kontrahenten wird dieses Rennen als gewonnen im Saturn-RAM eingetragen. Sieger seid Ihr aber erst, wenn Ihr alle 36 Eintragungen habt. Im Zwei-Spieler-Modus entscheidet Ihr Euch zuerst für den vertikal oder horinzontal geteilten Bildschirm. Dann habt Ihr die Möglichkeit, Euren Lieblingswagen im Tuning-Shop ordentlich aufzubohren. Im Time Trial darf ebenfalls getunt werden, Bestzeiten werden mit Spielerkürzel abgespeichert. Im Rennen habt Ihr die Wahl zwischen der Cockpit-Perspektive oder der Heckansicht Eures Boliden. Crashs verursachen keine Schäden, Ihr könnt Euch durch geschicktes Manövrieren sogar anschubsen lassen. Natürlich könnt Ihr in den Options auch zwischen manueller und automatischer Schaltung wählen, wobei die handgeschalteten Renner wie üblich ein wenig schneller sind. Zum Spiel ertönt Stromgitarren-Sound. *js*



Fahrt lieber alleine, im Duett wird High Velocity langsam



gut

„So feine Grafik hätte ich von Atlus nicht erwartet. Die Steuerung ist zwar nicht ganz ausgereift, die Streckenoptik gehört jedoch zum Besten, was der Saturn derzeit zu bieten hat. Die Flitzer sind allerdings nur solo flott unterwegs. Im Duett geht die Geschwindigkeit arg in die Knie. Außerdem hätte man sich das Bremspedal sparen können. Bremst Ihr, seid Ihr sofort auf 60 Meilen runter, dengelt Ihr in die Fahrbahnbegrenzung, fallt Ihr selten unter 80. Stellt Ihr die Bremsen auf "weich" geht's, nur gibt's im eigentlichen Wettkampf kein Tuning. Das sind die kleinen Schwächen, die High Vellocity das "Super" verwehren. Ansonsten kann man das Teil nämlich als "gelungen" bezeichnen und allen Rennspielfans zumindest ein ausgiebiges Probespiel empfehlen."

System: Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Atlus
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	50%
Soundeffekte:	56%



Spielspaß **66%**

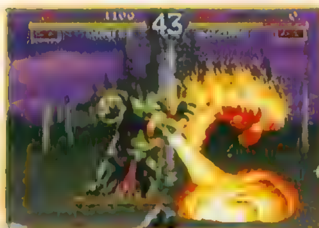
neues motto: "nur ein toter wurm ist ein guter wurm" (wenn es kein earthworm ist)

SEGA SATURN

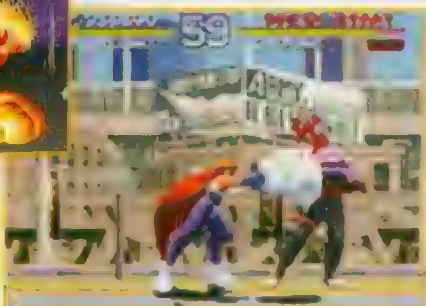
Unversal Warriors

Galaxy Fight

Neo-Geo-Besitzer prügeln sich bereits seit Monaten im Sunsoft-Universum herum. Wie beim Original, stehen Euch auf der Saturn-Version alle acht Sternenfighter zur Auswahl. Jeder der Kämpfer verfügt über das gewöhnliche Spektrum an Standardschlägen und natürlich einer ansehnlichen Special-Move-Palette: Das Schmuddel-Monster "Gunter" z.B. spuckt mit Vorliebe riesige Feuerfontänen auf seine Gegner. Eine weitere Persönlichkeit stellt das niedliche Bunnygirl "Roomi" dar, die mit ihrer anschwellenden Megafaust den restlichen Space-Cowboys das Fürchten lehrt. Auch Musafar macht sich mit seinem hydraulischen Dampfhammer einen durchschlagenden Namen. Galaxy Fight wird mit vier Buttons gesteuert, die genug Spielraum für nette Combo-Moves geben. Als Kampfschauplätze dienen zahlreiche Planetenkulissen, die mit witzigen Natur- und High-Tech-Themen aufwarten. *ws*



Gunters "Breath"-Move hat's in sich



Roomis zeigt voller Stolz ihren Rabbit Blow



gut

„Wenn man nicht gerade ausgesprochener Prügelspiel-Fan ist, wie Kollege Ralph und ich es sind, gibt es kaum gute Gründe, warum man Galaxy Fight unbedingt in seiner Sammlung aufnehmen muß. Gebotenen wird witzig aufbereitete 2D-Grafik, nette Specials, annehmbare Animation – und das war's dann auch schon. Außerdem kann ich Sunsoft zu dieser Konvertierung nur beglückwünschen: Wie konnten die Jungs es nur schaffen, ein 16-Bit-Spiel originalgetreu auf eine 32-Bit-Konsole umzusetzen, und das ohne jegliche Verbesserungen? Nun gut, sei's drum, wer für seinen Saturn noch ein knackiges Beat'em-Up im konventionellen 2D-Stil sucht, liegt mit Galaxy Fight genau richtig. Sollte Ihr aber schon X-Men in Eurem Regal stehen haben, lohnt der Kauf wirklich nicht."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

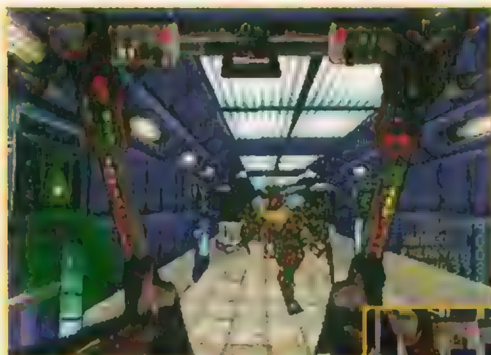
Grafik:	62%
Musik:	59%
Soundeffekte:	60%



Spielspaß **66%**

Krieg der Welten

Ghen War





Links: Ein Ghen stürmt frontal auf Euch zu. Unten: Auch in den Flugsequenzen scrollt die Grafik schnell und flüssig.

Das Sonnensystem wurde von kriegerischen Außerirdischen, den sogenannten Ghen, angegriffen. In Eurem Kampfanzug stellt Ihr Euch der Invasion entgegen und sollt die Aliens auf verschiedenen Territorien besiegen. In knapp 20 Leveln auf dem Mars, dem Mond und der Erde gilt es bestimmte Missionen zu erfüllen, um den Eindringlingen ein Bein zu stellen. Euer Anzug ist zu diesem Zweck mit mehreren Waffensystemen ausgerüstet – z.B. Laserkanonen, Granaten, Minen und Raketen. Am linken Bildschirmrand zeigt Euch ein Radarschirm die nähere Umgebung mit allen Gegnern und Items. Auf der Karte hinterlaßt Ihr eine blaue Spur in den Gegenden, die Ihr schon durchsucht habt. In allen Spielabschnitten könnt Ihr Euch innerhalb des jeweiligen Quadranten völlig frei in der detailliert gerenderten Landschaft bewegen. Nach jeder Stage speichert das Programm automatisch Euren Spielstand ab. *rz*



geht so

„Jetzt bricht sie wohl langsam über uns herein, die Welle der 3D-Spiele. Die neuen 32-Bit-Konsolen mit Ihrer Grafik-Power sorgen für den gleichen 3D-Boom, der schon seit einiger Zeit auf dem PC-Markt zu beobachten ist. Leider machen flüssige Grafiken allein noch kein gutes Spiel und so fehlt es auch Ghen War in erster Linie an durchdachtem Design und Spielwitz. Es kommt nie die unheimliche Spannung auf, die einen z.B. bei Alien vs. Predator fesselt. Nach einiger Zeit nervt die endlose Ballerei nur noch, auch unterschiedliche Missionen sorgen nicht für die dringend benötigte Abwechslung. Die aus Film- und Renderszenen bestehenden Zwischensequenzen könnten auch aus einer Sci-Fi-Serie stammen und sind noch das Beste an Ghen War.“

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	81%
Musik:	60%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß **63%**

SEGA SATURN



Per Plastik-Magnum nehmt Ihr die Ganovengilde ins Visier



Farbringe signalisieren, daß neues Kanonenfutter im Anmarsch ist

Polygon-Bohnen

Virtua Cop

Keine Frage, Polygone sind das Aushängeschild der Next-Generation-Konsolen. Eine Grafikkunst, die allen voran, Segas Eliteprogrammierer in fast allen Genres mit am erfolgreichsten anwenden. Auch *Virtua Cop* besteht aus Tausenden dieser rechenintensiven Objekte, das Ganze verpackt in einer spannenden Krimi-Story, die in einem Intro vorgestellt wird. Schließlich läuft alles auf folgendes hinaus: Ihr spielt den Superpolizisten, einen der besten der Stadt, um auf den Straßen etwas bleihaltiges Recht zu sprechen. Mit beigelegter Plastik-Knarre (im Sega-Labor "Stunner" getauft) bereinigt Ihr Hafendocks, verwinkelte Lagerhäuser, säubert Bürogebäude und ein Baustellengelände von bewaffneten Gangstern. Insgesamt fünf Treffer kann Eure kugelsichere Weste abhalten. Des weiteren heißt es aufgepaßt, daß Ihr nicht aus Versehen eine arme Geisel trefft, was ein Leben kostet und den Bonusmultiplikator zurücksetzt. Denn wer zu hektisch handelt, hat bald alle seine fünf Leben verbraten. Per Fadenkreuz zielt Ihr auf die Halunken. In der Landschaft tauchen gelegentlich Minisymbole auf, die bei einem Treffer für neue Waffen wie z.B. Schrotflinte, Magnum oder MGs sorgen. Weiterhin gibt's Zusatzherzen und andere interessante Utensilien, die das Leben Eures Helden beträchtlich verlängern. Virtua Cop kann man mit Joypads oder Stunners auch zu zweit spielen. *ws*



Mit filmreifen Kamerazooms wandert Ihr ohne Ladeunterbrechung durch virtuelle Gangsterszenarios



„Kaum zu glauben, ein simples Schießbudenprinzip kann trotz banaler Spielhandlung in der heutigen Zeit immer noch faszinieren! Mußten früher einfache Pixel-Enten ihre Federn lassen, wird in den Neunzigern auf dreidimensionale Polygon-Gauner geballert – Was sicherlich den einen oder anderen engagierten Jugendschützer wieder aus der Reserve locken wird. Grafisch ist die Saturn-Umsetzung eine Klasse für sich und zieht mit dem Automatenbruder fast gleichauf. Der Spieler hat wirklich das Gefühl, bei einer dramatischen Gangsterjagd dabeizusein. Filmreife Kameraschwenks mit superflüssigem Zoom-Scrolling geben den göttlichen Rest zur perfekten Action-Illusion. Allerdings währt das Vergnügen nur für recht kurze Zeit: Geübte Scharfschützen haben die CD binnen einer Woche durchgespielt. Dadurch schlitterte Virtua Cop knapp am begehrten Classic-Prädikat vorbei. Auch der nach dem Durchspielen anwählbare Mirror-Mode kann daran nichts mehr ändern.“



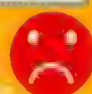
Wird versehentlich eine Geisel getroffen, gibt's ein Leben weniger

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: High-Score-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	80%
Musik:	70%
Soundeffekte:	51%

Keine Spielspaß-Wertung



SEGA SATURN

Schimpf mich!

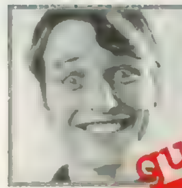
Solar Eclipse

Aliens haben sich einer Bergbaukolonie auf einem Saturnmond bemächtigt und fallen nun über den Rest des Sonnensystems her. Logisch, ein Held muß her. Im Nachfolger von *Total Eclipse* nehmt Ihr wieder in Eurem Fighter Platz und zerbröselt alles, was nicht zur Landschaft gehört. Die Unterschiede zum Vorgänger sind nette Zwischenfilmchen (mit Claudia Chritian aus "Babylon 5"), abwechslungsreichere Landschaften und neue Waffen. Diesmal habt Ihr kein Treibstofflimit mehr, folglich bringen abgeschossene Feinde auch keine Energie. Was Ihr zum Leben braucht, muß aufgelesen werden. Unterwegs erhaltet Ihr immer wieder taktische Tips von Eurem Wingman und zwischendrin den obligatorischen Anschiß vom Commander, dem Eure Heldenaktionen so gar nicht passen. Habt Ihr eine Mission geschafft, wird automatisch abgespeichert (gottseidank). *js*





Grafisch hat der Total-Eclipse-Nachfolger stark zugelegt. Ingesamt ist Solar Eclipse abwechslungsreicher.



gut

„Mit den Zwischensequenzen, dem Render-Kram und der neuen Grafik hinterläßt Solar Eclipse einen insgesamt dichteren Eindruck als sein Vorgänger. Technische Schwächen gibt's kaum, lediglich das "Rollen" Eures Fighters läßt Euch die Kontrolle schnell entgleiten. Leider sind einige Stellen im Spiel so angelegt, daß Ihr ohne dieses Feature nicht auskommt. Da hilft nur üben, üben, nochmals üben. Ja, Solar Eclipse ist was für Hartgesottene. Unerfahrene Ballerspieleinsteiger werden zwar von der Grafik und der Action beeindruckt sein, sind aber mit den nötigen Kontrollen schnell überfordert. Wer sich zutraut, 30 harte Level ohne größeren Frust abzuarbeiten, kann sich getrost an Solar Eclipse heranwagen. Es bietet auch für Total-Eclipse-Fans Neues."

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12



Grafik:	76%
Musik:	48%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 68%

SEGA SATURN



Cylops Megastrahl läßt sogar Superman vor Neid erblassen



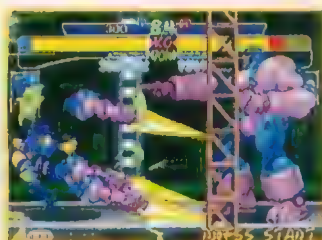
Omega Red verteilt hier ordentlich Peitschenhiebe

Children of the Atom

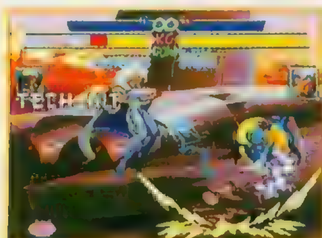
X-Men

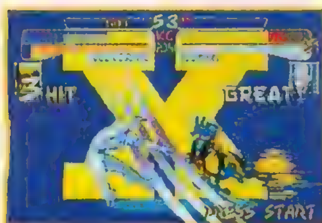
VIDEO GAMES CLASSIC

Gut über ein Jahr mußten sich *X-Men*-Anhänger in Geduld üben, bis die erste Heimumsetzung ihren Weg auf ein 32-Bit-System fand. Saturn-Besitzer freuen sich um so mehr, daß Capcoms Automatenkracher zuerst auf ihrer Maschine auftaucht. Zehn Spielfiguren aus der berühmt berüchtigten Marvel-Gilde geben sich die Ehre, um ihre spektakulären Punch und Kick-Künste zu demonstrieren. Darunter tummeln sich bekannte Comic-Persönlichkeiten wie "Wolverine", "Cyclops" und "Iceman", die bereits den einen oder anderen Konsolenauftritt schon hinter sich gebracht haben. Wie bereits bei vielen 2D-Prüglern, befindet sich unter der normalen Energieleiste ein sogenannter Power-Up-Balken, der sich langsam auffüllt, sobald Ihr den Gegner trefft. Führt Ihr bei vollem Balken eine bestimmte Spezialattacke aus, erscheint ein dickes gelbes "X" auf dem Bildschirm, das die erfolgreiche Ausführung eines "Super-X-Moves" signalisiert. Der Kampf findet sogar stellenweise in der Luft statt, sei es, daß Ihr eine Etage nach unten flutscht oder per Aufwärtshaken ungewollt ein Stockwerk nach oben befördert werdet. Nichts Neues auch hinsichtlich der angebotenen Optionen: Vor Spielbeginn entscheidet Ihr, ob Ihr im "Arcade", "Survival", "Group Battle" oder "Versus"-Mode gegeneinander antretet. Wer noch etwas ungeübt ist, wählt automatisches Blocken – Fortgeschrittene hingegen erhöhen die Spielgeschwindigkeit in drei Stufen. Auch mit der Move-Palette werden alle passionierten *Street Fighter*-Kenner sofort zurecht kommen, wobei natürlich auch viele neue Moves dabei sind. ws



Uff, der Magenschwinger hat gesessen





Oben seht Ihr einen "X-Special-Move" – ausgeführt von Wolverine. Auch der rechte "Special" ist nicht von schlechten Eltern.



"Der Automat genießt in Fankreisen einen exzellenten Ruf und das nicht ohne Grund: Unzählige Combo-Move-Varianten, abwechslungsreiche Backgrounds und einfallsreiche Charaktere lockten den Spieler immer wieder ans Joypad zurück. Die Saturn-Umsetzung gleicht dem Spielhallenoriginal bis auf den letzten Pixel, lediglich die Sprites sind einen Tick kleiner geraten. Totzdem nehmen alle Marvel-Figuren eine imposante Größe auf dem Bildschirm ein und sind zudem wunderschön animiert. Auch spielerisch gibt's an X-Men wenig auszusetzen, wenngleich Experten sofort feststellen werden, daß die Street Fighter 2-Truppe wieder maßgeblich an dem edlen Werk beteiligt war. Die Steuerung ist hervorragend und die Motivation, beide Endgegner zu Gesicht zu bekommen, sehr hoch. Das Kampfgeschehen wird durch stimmungsvollen Sound unterstützt, was erheblich zum Spielvergnügen beiträgt. Fanatische Beat'em-Up-Anhänger im allgemeinen und Comic-Verehrer im besonderen werden mit X-Men ihre wahre Freude haben."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Dynatex, Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

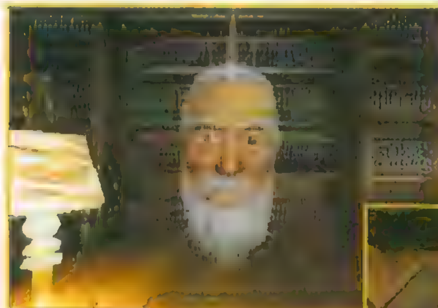
Grafik:	79%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%



Spielspaß 83%

Hausdurchsuchung

Mystery Mansion





Mit Geisterköpfen wird Konversation betrieben. Tarot-Karten geben nützliche Hinweise.

Ein geheimnisvolles altes Haus ist Schauplatz dieses düsteren Adventures. Mysteriöse Gestalten mit dunkler Vergangenheit bevölkern den Ort des Geschehens. "Mike" und "Jun" müssen das Geheimnis um das Haus der versunkenen Seelen lüften. Es kristallisiert sich heraus, daß in *Mystery Mansion* ein Mörder sein Unwesen treibt. Ihr nehmt dabei die Rolle von "Jun" ein. Der alte Hausherr zieht Euch zur Aufklärung heran, da Ihr als einziger Normalsterblicher über die besondere Fähigkeit verfügt, alle herumgeisternden Wesen zu sehen und mit ihnen sprechen zu können. Auf vorgegebenen Bahnen erforscht Ihr zahlreiche Räume und untersucht sie genau, nehmt Gegenstände auf oder plaudert mit den Bewohnern, die in der physischen Form von Schmetterlingen erscheinen. Neben Auskünften werden Euch Fragen gestellt, die Ihr dann mit "Ja" oder "Nein" beantwortet. Da eine falsche Antwort schnell zum Tode führen kann, solltet Ihr recht häufig den Spielstand speichern – sicher ist sicher. *ws*



geht so

„Zeitgemäße Grafik, eine anfangs spannende Story und dazu deutsche Sprachausgabe schaffen im ersten Augenblick ein nettes Adventure-Ambiente. Aber mit ein bißchen Beharrlichkeit und oberflächlichem Herumsuchen spielt sich Mystery Mansion sehr schnell durch. Das Spielprinzip ist dann so reizvoll wie das Liebesspiel der afghanischen Termite im Morgentau. Gewiß, das Ganze findet zwar in einer flotten 3D-Texture Mapping-Umgebung statt, aber viel spannender wird der Mega-CD-Aufguß dadurch auch nicht. Zu einfache Puzzles und eine abgestandene Atmosphäre machen aus dem vielversprechenden Grafik-Adventure einen uninspirierten Gähn-Animator der kurzweiligen Art. Statt Grusel regiert nach einer knappen Stunde Spielzeit frustrierende Langweile."

System: Saturn
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	55%
Musik:	49%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 51 %


In the Hunt bietet sechs Level mit toller Unterwasser-Optik


Ballern ist angesagt, bis der Torpedo-Schlot dampft

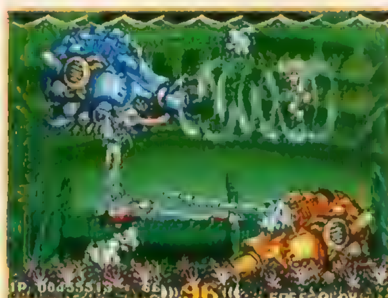
Auf Tauchstation

In the Hunt

Bei *In the Hunt* werden die Mächte eines bösen Imperiums ausnahmsweise mal nicht im Weltraum, sondern in den Ozeanen der Erde bekämpft. Ihr steuert ein auf knubbelig getrimmtes Kampf-U-Boot durch alienverseuchtes Feindgewässer. Euer Schiff ist mit diversen Waffensystemen wie Torpedos, Wasserbomben und Lenkraketen ausgerüstet, die den Angreifern aus der Luft und unter Wasser ordentlich Paroli bieten. Das Scrolling wechselt nach jedem Level: Mal fliegt man von links nach rechts, mal von unten nach oben über den Bildschirm.In einem halben Dutzend Stages wird geschossen, was die Feuerrohre hergeben. Ihr startet in der Tiefsee, durchquert enge







Frei nach dem Hause Irem: Wenn der Weltraum nichts Neues bietet, kämpft man eben unter Wasser weiter

Hafenpassagen, taucht in die Schlucht eines Vulkans hinab, erforscht eine versunkene Stadt und sucht schließlich das Hauptquartier der Bösewichte auf. Einige Feinde schleppen *Kapseln* mit sich herum, die nach Abschuß ihren wertvollen Inhalt offenbaren: Verschiedenfarbige Extrasymbole powern Euren Schuß auf oder bringen neue Waffengattungen mit ins Spiel. Wie beim Original darf man auch zu zweit gleichzeitig die hartnäckigen Eindringlinge bearbeiten. ws



„Schweißnasse Finger, gestiegener Adrenalinspiegel, massig Überstunden – und alles nur wegen In the Hunt. Nach dem PS-Einstand durfte ich nun auch an die Saturn-Version Hand anlegen. Die Umsetzung bietet alles, was ein erstklassiges Shoot'em-Up ausmacht: tolle Grafik, viele Extrawaffen, Angriffsformationen en masse und nicht zu vergessen, einen fantastischen Zwei-Spieler-Modus. Einiges gefiel mir jedoch nicht so gut, weshalb es auch nicht zu einer Spitzenwertung reicht. Zum einen ist das Spiel viel zu leicht geraten (wegen unendlicher Continues), und die Stages hätten meines Erachtens etwas länger sein können. Gewiß, das Level-Design gleicht dem Automaten bis auf den letzten Pixel, aber eine zusätzliche Bonusrunde hätte nicht geschadet. Auch technisch konnte mich die Saturn-Variante nicht völlig überzeugen. Zwar befinden sich unzählige Sprites auf dem Bildschirm, doch das stark ruckelanfällige Scrolling wäre sicherlich zu verbessern gewesen."

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Imagineer
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

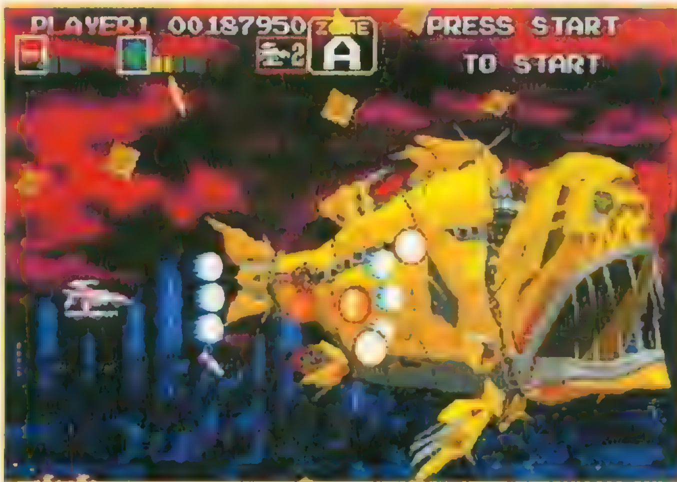
Grafik:	73%
Musik:	64%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 73%



Flucht zwecklos: dieser Koloß muß zerstört werden

SEGA SATURN



Fast alle Bosse sind so groß wie dieser fette Fisch



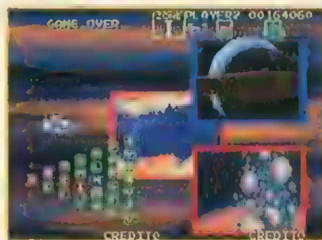
Schluckt massig Schüsse: ein weiterer Darius-Endgegner

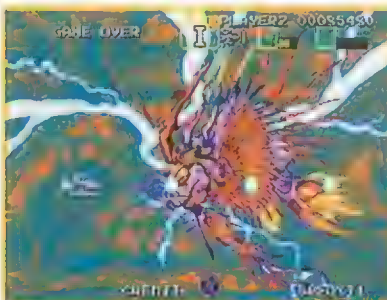
Fischattacke

Darius Gaiden

Ende der 80er war *R-Type* das Referenzballerspiel schlechthin, und wie nicht anders zu erwarten, folgten kurze Zeit später unzählige Nachahmer, die mehr oder weniger gut das erfolgreiche Irem-Prinzip kopierten. Taito setzte mit seiner verwandten Darius-Serie zwar keine großen Maßstäbe mehr, konnte aber trotzdem eine ansehnliche Fangemeinde für sich gewinnen. Wie beim Original dürfen bis zu zwei Raumschiffpiloten gleichzeitig ans Joypad. Gleich von Beginn an verfügt Euer Kampfjet über ein leistungsstarkes On-Board-Geschütz. Da sich die Gefährlichkeit der außerirdischen Eindringlinge im Lauf des Spiels ständig erhöht, darf nichts unversucht gelassen werden, die eigene Bewaffnung zu verbessern. Die beste Gelegenheit dazu geben verschiedenfarbige Kapseln, die nützliche Extrahilfen bereithalten. Je nachdem, welche Farbe das gute Stück hat, werdet Ihr mit einer anderen Waffengattung beglückt. Daneben tummeln sich die altbekannten Power-Ups auf dem Schlachtfeld: Neben den bewährten Smartbombs schwirren Zusatzraketen, Schutzschilder, Firebeams und weitere nützliche Aufrüstungsgegenstände herum. *ws*





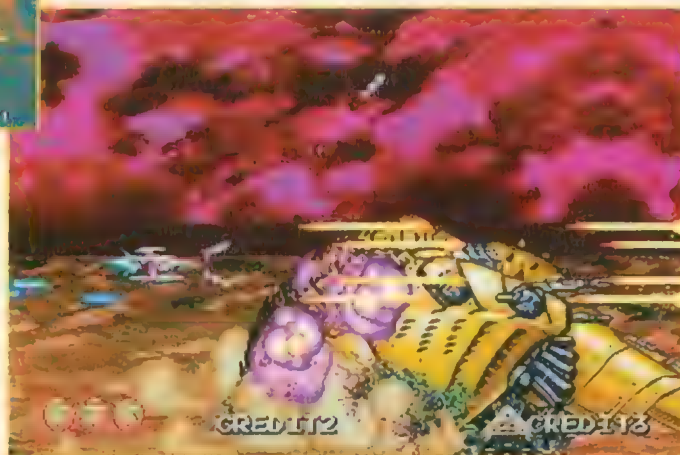


Nach dem altbekannten Alphabetprinzip darf man sich die nächste Stage aussuchen



geht so

„Darius Gaiden ist solider Ballerspielspaß mit kleinen Schönheitsfehlern. Die zahlreichen Unter/Oberwasserlandschaften sind zwar wesentlich abwechslungsreicher als bei den Vorgängern, aber ansonsten unterscheidet sich das Spiel nicht wesentlich vom Originalkonzept. Schwierigkeitsgrad und Soundeffekte sind so hart und deftig, wie es jeder Viewpoint-Pilot liebt. Ein dickes Lob gebührt den Grafikern, deren altgedienten Pixelkünsten wir wieder tolle Hintergründe und farbenfrohe Riesensprites verdanken. Als zeitgemäß kann man Taitos neueste 32-Bit-Errungenschaft auf keinen Fall bezeichnen. Betrachtet man Darius Gaiden alleine, präsentiert es sich als gut durchdachtes Shoot'em-Up. Von den vielen Extras bis hin zu den gigantischen Oberschurken am Ende jedes Levels – Action-Freunde kommen voll auf ihre Kosten. Es darf geballert werden, bis der Feuerknopf schmilzt. Für Fans des Genres ein feiner Happen, alle anderen sollten vor dem Kauf einen längeren Blick auf die Ballerei werfen."



Und weil sie so schön sind, noch ein Oberfisch-Fuzzi

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Dynatex, Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	61%
Musik:	77%
Soundeffekte:	59%



Spielspaß 60%

SEGA 32X

Außergalaktisch
Darxide

Nach *Zaxxon's Motherbase 2000, Star Wars Arcade* und *Stellar Assault* ist dies bereits das vierte Weltraumkampfspiel in der sonst eher kümmerlichen 32X-Angebotspalette, und noch dazu eine Exklusiv-Entwicklung für das 32X. Die Videospiel-Veteranen des alten *Elite*-Teams haben das Spiel für Sega programmiert. Herausgekommen ist eine Art Asteroids in 3D. Mit Eurem coolen Raumgleiter fliegt Ihr an spacig aussehenden Orionnebeln vorbei, zerschießt Kometen und sammelt Energiepillen, Schutzschilde oder Defender-Männchen auf. Extrawaffen werden natürlich auf selbige Art erworben. Kommt Ihr der Anziehungskraft von irgendwelchen Monden zu nahe, könnt Ihr an ihnen auch zerschellen. Je komplexer die Missionen werden, desto interessanter, sprich Enterprise-mäßiger, sehen dann jeweils die Raumschiffe der Außerirdischen aus, deren einzige Daseinsberechtigung der Kampf zu sein scheint. ds





Das Cockpit ist spartanisch, aber zweckmäßig ausgestattet



„Nicht schlecht, was da ausgerechnet für Segas toteste Hardware-Plattform entstanden ist. Darxide vermittelt soliden Ballerspaß bei ausgezeichneter Grafik. Man fühlt sich in einem abgedunkelten Raum wirklich Galaxien weit von der Erde entfernt und kommt sich dadurch natürlich besonders verpflichtet vor, den armen gestrandeten Mit-Erdlingen, die dort so erbärmlich ihr "Help, rescue me!" in die Tiefen des Alls wimmern, auch wirklich zu helfen. Erfreulich ist außerdem, daß Ihr keine vorgegebenen Flugbahnen benutzen müßt, sondern Euch frei im Raum bewegen könnt. Der einzige Dämpfer rührt vom krächzenden MD-Sound her, der einen dann doch recht schnell wieder aus irgendwelchen Weltraumphantasien zurück in die Realität holt."

System: 32X
Spieletyp: Weltraum-Shooter
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 78%
Musik: 45%
Soundeffekte: 50%

Spielspaß 72%

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegen Prospekte von Game Shop 2000 (Schweiz) bei.)



GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURRICAN 2	40,00	70,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
BC KID	30,00	60,00
STREETFIGHTER 2	10,00	30,00
S. MARIOKART	20,00	45,00
MARIO ALLSTARS	20,00	45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
AERO THE ACROBAT	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	10,00	30,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40,00	70,00
SPECTRE	10,00	30,00
NHL 95	20,00	45,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLUMPFE	30,00	60,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
YOSHIS ISLAND	50,00	80,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
ALADDIN	20,00	45,00
DUNE 2	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	45,00
TRUE LIES	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA LIVE 95	30,00	60,00
SYNDICATE	20,00	45,00
STORY OF THOR	45,00	75,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
NHL 95	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGELBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	20,00	45,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30,00	60,00

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
SONIC CD	10,00	30,00
TOMCAT ALLEY	20,00	45,00
SOULSTAR	30,00	60,00
REBEL ASSAULT	20,00	45,00
MICROCOSM	20,00	45,00
WWF RAGE IN CAGE	10,00	30,00
NIGHT TRAP	20,00	45,00

Neo Geo Modul & CD 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	175,00	249,00
KING OF FIGHERS 94	40,00	70,00
FATAL FURY SPECIAL	20,00	50,00
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	60,00
LAST RESORT	20,00	50,00
BLUES JOURNEY	20,00	50,00
VIEWPOINT	30,00	60,00
PUZZLE BOBBLE	40,00	70,00
NEO GEO MODUL	125,00	229,00
EIGHTMAN	20,00	60,00
THRASH RALLY	50,00	90,00
SIDEKICKS 3	120,00	180,00
SAMURAI SHOWDOWN	50,00	90,00
NAM 1975	50,00	90,00
BURNING FIGHT	25,00	60,00
GHOST PILOTS	50,00	90,00

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	30,00	65,00
STARBLADE	20,00	55,00
SPACE ACE	45,00	80,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
PANZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
GEX	30,00	65,00
SLAM 'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00

Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR MIT CYBERMORPH	125,00	199,00
JAGUAR CONTROL PAD	10,00	30,00
CHECKERED FLAG	20.00	45.00
BRUTAL SPORTS	30,00	60,00
TEMPEST 2000	30,00	60.00
32X AUFSATZ	75,00	125,00
MEGA CD ADAPTOR	30.00	60,00
SEGA MULTIMEGA	225,00	300,00
SNES ADAPTOR	5.00	15,00
SNES CAPCOM FIGHTERSTICK	20,00	45,00
SNES CONTROL PAD	10,00	15,00
SUPER SCOPE	20.00	49.00
SUPRE GAME BOY	20,00	45,00
GAME BOY	20,00	45,00
GAME GEAR	35,00	69.00
SEGA MD ADAPTOR	5,00	15,00
SEGA MD CONTROL PAD	5,00	15,00

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERÄT	575,00
SHELL SHOCK	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
X COM	99,90
WARHAWK	99,90
EXTREME SPORTS	99,90
WORMS	99,90
STARBLADE	99,90
PHILOSOMA	99.90
WWF WRESTLEMANIA	99,90
LOADED	99,90
TWISTED METAL	99,90
CASPER	99,90
FIFA 96	99.90
NHL 96	99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	99,90
PANZER GENERAL	99,90
RGB CABLE	59.90
MEMORY CARD	49.90
JOYBOARD	119,90
MOUSE	59.90
CONTROL PAD	59,90
ASCii PAD	69.90
IMPORT IMPORT IMPORT	
GRUNDGERÄT JAP MIT SPIEL	899,90
KING BOWLING JP	149,90
HERMIE HOPPERHEAD JP	149.90
NAMCO MUSEUM JP	149.90
RIDGE RACER REVOLUTION JP	119,90
PGA GOLF 96 US	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	649.00
SHELL SHOCK	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90
THEME PARK	109.90
ADAPTOR	69.90
FIFA SOCCER 96	99.90
CASPAR	99.90
VICTORY BOXING	119.90
ALIEN TRILOGY	109.90
MPEG KARTE	329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTUA HANG ON	109,90
VIRTUA COP	109,90
SEGA RALLY	109,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBI X	99,90
IMPORT IMPORT IMPORT	
SIM CITY 2000 US	129.90
X MEN JP	149.90
TO SHIN DEN JP	129.90
VIRTUA FIGHTER 2 US	119.90
SIDE POCKET JP	89.90
CLOCKWORK KNIGHT JP	79.90
SHIN SHINOBI DEN JP	99.90
HEBEREKES POPOON JP	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Mega CD2 16 Bit	VERKAUF
SURGICAL STRIKE	119,00
THEME PARK	109.90
SPACE ADVENTURE	119.90
FATAL FURY SPECIAL	89.90
SAMURAI SHOWDOWN	89.90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119.90
COMIC ZONE	119.90
WEAPON LORD	109.00
BATMAN FOREVER	99.90
SHINING FORCE IV	129.90
MEGAMAN X	119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119.90
DEMOLITION MAN	99.90
FEVER PITCH SOCCER	109.90
SKELETON CREW	99.90
BLOODSHOT	69.90
NBA JAM 32X	99.90
SPACE HARRIER	59.90
FIFA 96	99,90
NBA LIVE 96	99.90
NHL 96	99.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,00
CASPER	99.90
KILLING TIME	119.90
MAZER	119.90
TRIP D	109.90
ALONE IN THE DARK 2	119.90
BLADE FORCE	119.90
PRIMAL RAGE	99 90

WEITERE NEUHEITEN

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
STONEKEEP	99,90
COMMAND & CONQUER	99,00
MAGIC CARPET 2	99.90
HAND OF FETE	24.90
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	24.90
SCROLL	69.90
HI-OCTANE	99.90
ONE MUST FALL	79.90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89.90
THE VORTEX	89.90
CAESAR 2	89,90
1944 ACROSS THE RHEIN	89,00
PERFECT GENERAL 2	99.90
11th HOUR	99.90
SPACE MARINES	79.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	119.90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	84.90
DIG	74.90
LEISURE SUIT 1 - 6	99.90
ALIEN ODYSSEY	79.90
HUGO	69.90
CAPITALISM	89.90
BURN CYCLE	89.90
SIMON THE SOURCER 2	89.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139.90
SECRET OF EVERMORE	119.90
TETRIS 2	119.90
TIM IN TIBET	139.90
CHRONO TRIGGER	149.90
WIZARDRY V	99.90
OBITUS	99.90
LUFIA	99.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	169.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129.90
THEME PARK	119.90
BOMBERMAN 3	109.90
CASPER	129.90
PRIMAL RAGE	119.90
PUTTY SQUAD	129,00
FOREMAN FOR REAL	119.90
BATMAN FOR EVER	119.90
DUNGEON MASTER	139.90
PACMAN 2	119.90
LUFIA	99.90
POCKY N ROCKY 2	129.90
CASTLEVANIA 2	109.90
KAWASAKI SUPER BIKES	119.90
KILLER INSTINCT	139.90
PINOCCIO	129.90
DONALD IN MAUI MULLARD	129.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LUFIA 2	139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL	79.90
7th SAGA 2	139.90
WARIOS WOODS	79.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIY & OBERLIX	69.90
BUBBLE BOBBLE 2	69.90
CASPER	69.90
NIGEL MANSELL	59.90
TETRIS 2	59.90
STREETFIGHTER 2	69.90
MICKEYMOUSE 5	69.90
KIRBYS DREAMLAND 2	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Game Gear	VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP	49,90
KAWASAKI SUPERBIKES	49.90
TOME & JERRY	69.90
STARGATE	49.90
WIZARD PINBALL	49.90
MICKEY MOUSE 3	79.90
FATAL FURY SPECIAL	79.90
SUPER COLUMNS	69.90
SONIC DRIFT	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
KABUKI CLASH	129,00
SAMURAI SHOWDOWN 3	129.90
GOAL GOAL GOAL	129.90
BASEBALL STARS	79.90
SOCCER BRAWL	79.90
WORLD HEROES	89.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	79.90
TOP PLAYERS GOLF	59.90
CYBERLIP	89.90
SUPER SPY	59.90
FATAL FURY 1	59.90
PULSTAR	129,90
KING OF FIGHTERS 95	119.90
PANIC BOMBERMAN	129.90
SIDEKICKS 3	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,00
ZOOL 2	69.90
TROY AIKMAN FOOTBALL	89.90
PITFALL	119.90
VAL D'ISERE	89.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699.90
FOREST GUMP	49.90
FLASHBACK	79.90
BURN CYCLE	89,90
LOST EDEN	89.90
HOTEL MARIO	119.90
HUNT FOR RED OCTOBER	39.90
STAR TREK NEXT GENERATIO	49.90
SADE	39.90
ROCK LEGENDS	49.90
MR BEAN	39.90
BERTELSMAN LEXICON	279.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Zubehör & Hardware	
SUPER NINTENDO KONSOLE	189,90
SNES CONTROL PAD	30,00
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	30.00
SNES ASCii PAD	49.90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99.90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79.90
SNES ARCADE JOYSTICK	79.90
MEGADRIVE 2 KONSOLE	189.90
SEGA MOUSE	79.90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89.90
SONY CONTROL PAD	59.90
SONY EXTENSION CABLE	29.90
SONY MOUSE	59.90
SONY MEMORY CARD	49.90
SATURN CONTROL PAD	49.90
PRO. ACTION R. SATURN	99.90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	69,00
LENKRAD SATURN	139.90
JOYBOARD SATURN	99,90
CDi ROLLERCONTROLLER	119.90
CDi INFRA ROT PADS	119.90
CDi GAMEPAD	59.90
MCD 2 BACK-UP RAM	99.90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59.90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39.90
3DO GOLDSTAR PAD	99.90
3DO INFRA ROT PADS	139.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland)	:15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr.	10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.	10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa.	10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange dér Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016

-66017

FAX.: 0541 - 66015

NEUHEIT DES MONATS

NINTENDO ULTRA 64 JAPAN

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT Ohne Spiel **575,- DM**

SEGA SATURN DT Ohne Spiel **649,- DM**

NEO GEO CD Ohne Spiel **399,- DM**

GOLDSTAR 3 DO mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen

MEGA DRIVE

Kleinvieh
Worms

Eigentlich wollten wir die Mega-Drive-Version gleich zusammen mit Playstation und Saturn abfeiern. Allerdings gibt's in der 16-Bit-Version einige Unterschiede, die einen getrennten Test nötig machten. Das Spielprinzip ist dasselbe: Ihr tretet mit einem vierköpfigen Würmer-Team gegen bis zu drei gegnerische Rudel an (Mensch oder Prozessor). Die Waffenauswahl enthält auf dem Mega Drive alle Kracher außer Homing Missiles und Minen. Des weiteren fehlt das Ninja- und das Bungee-Seil, sowie die Brückenbau-Option und der leichte Schubser. Im Spiel haben alle Wurmnamen dieselbe Farbe, was die Übersicht erschwert. Die vorliegende Testversion (lt. Hersteller zu 100% fertig) enthält keine Speicheroption für Statistik oder Spielernamen. Ihr müßt Euch also jedesmal neu eintragen. Die Sound- und Sprach-Samples wurden ebenfalls stark abgespeckt. Daß Ihr keine Render-Sequenzen geboten bekommt, versteht sich ja von selbst. *js*





Vier Teams, eine Schriftfarbe – wer gehört denn jetzt zu wem?



gut

„Für die Mega-Drive-Ausgabe von Worms müßt Ihr Euch Zeit nehmen. Wenn Ihr nicht jedesmal mühsam die Namen aller teilnehmenden Würmer eintragt, geht Euch bei mehr als zwei Teams schnell die Übersicht verloren. Insgesamt macht die 16-Bit-Version den Eindruck einer eher stiefmütterlichen Umsetzung. Durch die fehlenden Waffen und Spielelemente macht Worms auf dem Mega Drive einfach nicht so viel Spaß. Es ist zwar mit den restlichen Features gut spielbar, ich sehe aber nicht ein, wieso man so viel davon weggelassen hat. Vermutlich mußten die Entwickler wieder Speicherplatz einsparen, damit das Spiel auf kleineren ROMs Platz fand. Wenn solche Sparmaßnahmen aber auf Kosten des Spielspaßes gehen – nein danke!"

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: 4
Hersteller: Team 17
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 16
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	64%
Musik:	44%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 70%

neues aus der redaktion: jan bastelt an einer video-games-homepage im internet (auweia!)

MEGA DRIVE

Nummer Zwo
Zoop

Das war ja zu erwarten: Kaum hat einer eine Idee, die sich problemlos auf einem preisgünstigen Vier-Megabit-Chip unterbringen läßt, schon hagelt´s Umsetzungen ohne Ende. In der letzten Ausgabe für's Super Nintendo getestet, kommt Viacoms Vier-Seiten-Tetris nun auch für Segas Mega Drive auf den Markt. Unterschiede zur Super-Nintendo-Version gibt's keine (außer, daß die Musik durch die Soundfähigkeiten des Mega Drives etwas anders klingt). Wie zuvor baut Ihr Stapel aus vier Symbolen ab, die Euch aus vier Richtungen entgegenwachsen. Erreicht ein Stapel die farbig abgesetzte Innenzone, heißt's "Game Over". Um das zu verhindern, schießt Ihr mit Eurem Cursor auf möglichst gleichfarbige Steine, um sie zu löschen. Dabei nimmt der Cursor immer die Farbe des Steins an, der unter dem letzten passenden liegt. Einige Extras helfen durch den Abbau kompletter Reihen oder Farben. Die Feder dient als Smartbomb. *js*



Wo krieg' ich jetzt schnell einen lila Stein her? Fix oben rechts den Blauen abschießen und dann den rechten Stapel abbauen.



gut

„Jaja, das hab' ich mir doch gedacht, daß diese Umsetzung nicht lange auf sich warten läßt. Wenn Zoop dann auch noch für die 32-Bit-Maschinen kommt, krieg' ich garantiert 'nen Schreikrampf. Game Boy laß' ich den Entwicklern ja noch durchgehen, dann weigere ich mich aber, dieses Modul nochmal zu testen. Durch die Schlichtheit von Grafik und Spielprinzip ist Zoop auf definitiv jedem Videospielsystem machbar und auch problemlos spielbar. Das einzige, was ich an der vorliegenden Mega-Drive-Ausgabe zu bemängeln habe, sind der fehlende Mehrspieler-Modus (wie schon auf dem SN) und die Steuerung. Selbige erscheint mir nämlich etwas träger als bei Nintendo. Ansonsten: Einfach knobeln, bis Ihr in Level Acht die Übersicht verliert."

System: Mega Drive
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: 4
Hersteller: Viacom
Testversion: Viacom
Spieler: 1
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	32%
Musik:	62%
Soundeffekte:	54%

Spielspaß 67%

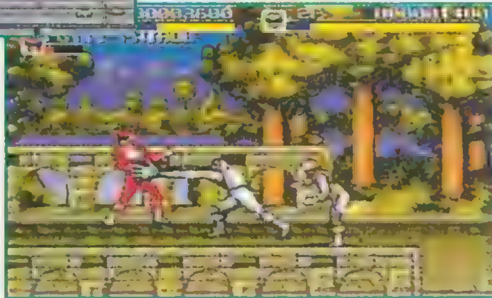
MEGA DRIVE

Bitte nie wieder!

Power Rangers

Es ist immer wieder ein verblüffendes Bild, wenn man in den Videospiel-Centern der Kaufhäuser herumstreift: Die Blicke der Kids schweifen übers Regal, und sobald sie auf einem Cover ein Power-Rangers-Logo erblicken, entfährt ihnen wie magisch ein "Bitte, bitte, haben will". Warum nur, warum? Die PR-Games gehören zu den mit Abstand schlechtesten auf dem Markt. Das hat Banpresto auch mit der Mega-Drive-Ausgabe von Power Rangers – The Movie wieder eindrucksvoll bewiesen. Ihr wählt einen der sechs Möchtegern-Helden (was heißt da eigentlich wählen: Die haben alle dieselben drei Moves und unterscheiden sich nur in der Farbe!) und los geht's im besten ausgelutschten Final-Fight-Stil sechs Level lang, bis Euch entweder die Continues ausgehen oder Ihr die Lust verliert. Und ich schwöre Euch, es wird letzteres passieren! *rk*





In Level drei gibt's Gegner Nummer drei: Yippie!! Das Spiel ist so schlecht, da fällt mir echt kein Text mehr ein.



„Jetzt weiß ich endlich, wie die Hölle für Videospielredakteure aussieht: Jeden Tag eine Stunde Power Rangers – The Movie spielen! Der erste Level besteht aus sage und schreibe einem Gegner, der (ich hab's gezählt!) 112 mal hintereinander auftaucht und wieder verprügelt wird. Genauso verhält es sich mit Level zwei, jetzt mit 112 mal Gegner Nummer zwei, der eine Kopie von Euch sein könnte, um noch mehr Programmierarbeit zu sparen. Was zum Teufel soll das sein? Ein Spiel, das Spaß macht? Ich werd Euch was sagen: Angenommen, ich säße mit Stromanschluß, Mega Drive und nur PR-Movie auf einer einsamen Insel, ich würde es sofort an die Fische verfüttern! Macht Euch nicht unglücklich mit dem Mist"

System: Mega Drive
Spieletyp: Scrollendes Beat'em Up
Megabit: 8
Hersteller: Banpresto
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

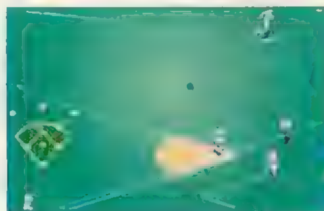
Grafik:	29%
Musik:	25%
Soundeffekte:	23%

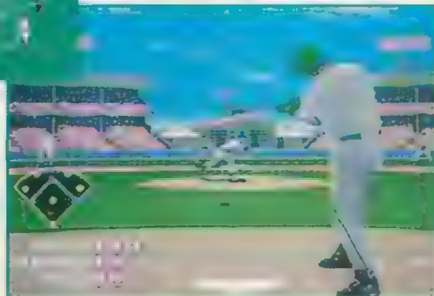
Spielspaß 9%

MEGA DRIVE

Frank Thomas
Big Hurt Baseball

Acclaims Ehegemeinschaft mit Iguana hat sich bereits bei der Football-Simulation *NFL QB Club* bezahlt gemacht. Nun wollen sie mit einem weiteren Vertreter einer amerikanoiden Sportart den europäischen Markt unsicher machen. *Big Hurt Baseball* ist eine ganz normale Baseball-Simulation. Dabei gehen sie zumindest mit Lizenzgebühren nicht pingelig um. Alle Mannschafts- und Spielernamen sind authentisch, samt der dazugehörigen Stadien. So könnt Ihr wahlweise ein Freundschaftsspiel, die Playoffs und natürlich auch eine komplette 95er Saison bestreiten. Die Standardkamera befindet sich grungsätzlich dort, wo der Fänger ist. Wird der Ball geschlagen, schaltet die Perspektive in die Stadion-Weitsicht und zeigt den Abschnitt des Spielfeldes, wo der Ball gerade unterwegs ist. *tet*





An der ungenauen Grafik leidet auch die Steuerung – sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung



Baseball-Simulation – das hört sich ja alles schön und gut an, doch man merkt leider zu deutlich, daß sich niemand bei der Entwicklertruppe um Details gekümmert hat. Die Bewegungen der Spieler sind unrealistisch (Haltung bei der Ballannahme) und das Spielprinzip viel zu umständlich. Die Steuerung des Werfers erfolgt ausschließlich auf Knopfdruck und zwar in der Reihenfolge – Ballposition – Ballart – Ballhöhe – Ballgeschwindigkeit. Dem Schläger fehlt zudem der Bunt-Schlag. Das Spanndendste bei einem Baseballspiel, das Duell zwischen Werfer und Schläger, artet somit in stumpfsinnige Tastenarbeit aus. Ziemlich trocken und leblos...

System: Mega Drive
Spieletyp: Baseball-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	42%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 48%

news: tet hat auch das laserdisc-fieber gepackt und so konsumiert er laufend anime-filme

MEGA DRIVE

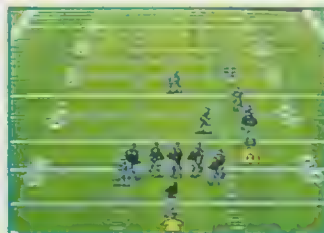
Feldübungen
NFL Quarterback Club '96



Die ehrenwerten Herren des *NFL Quarterback Club '96* dürfen sich wieder auf eine neue Saison freuen. Auch diesmal werden Euch eine Fülle von Optionen geboten, die auch im wirklichen Football-Alltag von einem Profi-Coach gefordert werden. Und somit findet diesmal nicht nur der Quarterback ein komplettes Trainingsprogramm in seinem Menü, auch alle anderen wichtigen Positionen bedürfen einer regelmäßigen Übung. Die Receiver, Running Backs, FG & Punt-Kicker oder Linemänner, für die Ihr jeweils individuelle Angriffs-, Verteidigungs- und Special Team-Trainingsmenüs maßschneidern könnt (und die Ihr im Trainings-Modus selbst ausführen müßt), werden es Euch danken. Sie alle können später in eine der 28 NFL-Mannschaften, die man ebenfalls trainieren kann, eingebunden und im Spiel eingesetzt werden, sei es ein Vorsaison-, Saison-, Playoff- oder Profi-Bowl-Spiel *tet*



Zu jeder Feldposition gibt es ein detailliertes Trainingsprogramm



Das Training wirkt sich auch auf das eigentliche Spiel aus

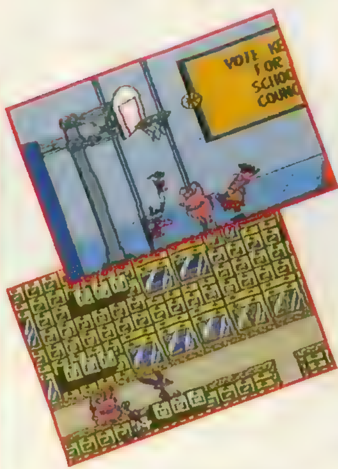


Genau wie in der Super-Nintendo-Version bietet NFL QB Club eine optimale Spielwiese für Tüftler und Simulations-Fetischisten. Durch den Trainingsmodus eröffnen sich Möglichkeiten, auch indirekt auf das Spiel Einfluß zu nehmen. Es ist Euch durchaus möglich, die absoluten Starspieler zu kreieren. Leider könnt Ihr keine individuelle Mannschaft komplett trainieren, aber dieses Feature wird sicherlich irgendwann in einer der Nachfolgeversionen realisiert werden. Auch sonst bietet dieses Spiel viele sinnvolle Features. Hyper Audibles, die im Spielverlauf definiert werden können, die Beschleunigungsfunktion von Spielern oder die stufenweise Perspektivenwahl.

System: Mega Drive
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	53%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 80%



Basketball wird nur in der Bonusrunde gespielt. Der B-Boy hier ist Euer Feind.



Auf sie mit Gebrüll! Menschen erschrecken gehört zum Tagesgeschäft.

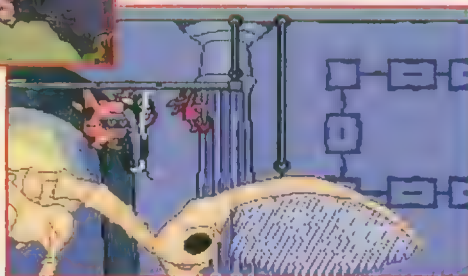
Aaahh!!! Real Monsters

Das Leben von Fernsehstars geht auch im Falle der drei Nickelodeon-Monster seinen gewohnten Gang: Figürchen werden gefertigt und Lizenzen vergeben; inzwischen ist ein monströses Videospiel ebenso fertiggestellt. Ickis, Krumm und Oblina, die auf der Monsterakademie die Kunst des Menschenerschreckens studieren, stehen kurz vor der Zwischenprüfung. Rektor Gromble hat sich als Prüfungsaufgabe für seine Schützlinge eine Art Suchspiel ausgedacht. Die drei sollen in der Stadt rumziehen und in jedem Level bestimmte abgeranzte Gegenstände, wie z. B. Schuhe oder Tassen einsammeln, die man aber sowieso automatisch findet. Im Grunde lauft Ihr wie bei den meisten Jump'n Runs einfach in jedem Level bis zum Ausgang und versucht dabei zu überleben. Das Besondere bei *Real Mosters* ist allerdings, daß Ihr die ganze Zeit mit allen drei Monstern spielt, wobei immer nur eine Figur aktiv ist, die anderen beiden folgen dem Anführer automatisch (s. *Animaniacs*). Je nach Situation müßt Ihr zwischen Ickis, Krumm und Oblina hin- und herschalten, um die Fähigkeiten eines jeden nutzen zu können. Höher gelegene Plattformen kann man zum Beispiel nur mit Lulatsch Oblina erreichen, während Ickis am weitesten springt oder Krumm die Fähigkeit hat, sein Glubschauge herauszunehmen. Dieses wird dann von den anderen beiden als Golfball benutzt und mit einem gezielten Schlag ca. zwei Bildschirmlängen weiter nach vorne gedroschen. Während Krumm jämmerlich schreit, könnt Ihr dafür erspähen, was den Trupp vorne erwartet. Um monsterfeindliche Menschen zu vertreiben, schmeißt Ihr Abfall in deren Richtung. Sammelt Ihr die entsprechenden Extras auf, könnt Ihr auch Doppel-Müll werfen, bzw. die Monstergrimasse ziehen, worauf der Feind davonläuft... *ds*





So schaurig-schön präsentieren sich die drei Freunde, wenn sie noch genug Leute-Erschreck-Energie besitzen. Dieses Feature ist aber auch schon das eigentliche Highlight des Spiels.



Im Naturkundemuseum dürft Ihr auf Saurierskeletten rumturnen

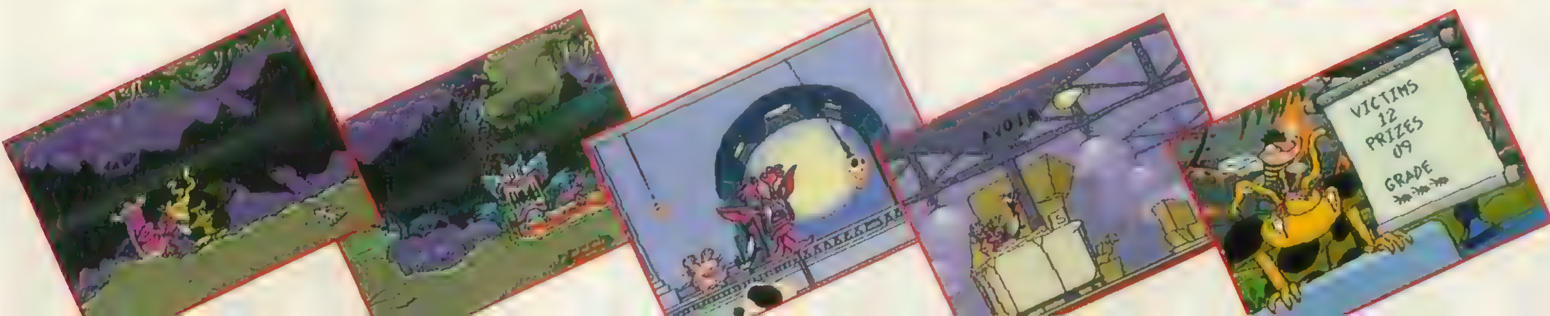


„Am Anfang war ich noch sehr angetan von den lustig gezeichneten Rotznasen und ihrer Fähigkeit, schaurig-schöne Grimassen als Waffe einzusetzen. Je länger Ihr aber spielt und immer wieder auf ähnlich aufgebaute Level trefft, desto mehr langweilen die Monster, die im Grunde genommen ja auch nichts für entwicklerbedingte Phantasielosigkeit können. Die Steuerung ist dafür ausgefeilt, auch das Wechseln zwischen den Charakteren geht überraschend einfach von der Hand, was zum Teil daran liegt, daß man die meiste Zeit mit Ickis spielt. Zwischenspeicherpunkte sind reichlich vorhanden, nur leider fehlt ein Paßwortsystem. Auf Dauer motiviert A.R.M. eben doch nicht so sehr, bereits geschaffte Level jedesmal wieder zu durchschreiten, um auch die vierte und fünfte Welt zu Gesicht zu bekommsen."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Viacom New Media
Testversion: C.I.C.
Spieler: 1
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	62%
Musik:	60%
Soundeffekte:	55%

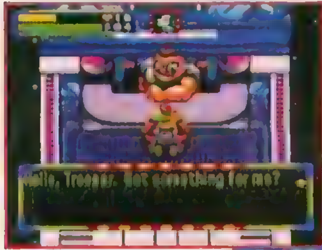
Spielspaß 65%



Für die Kleinen

Big Sky Trooper

Kaum den Windeln entschlüpft, schon wurde unser Held als 21-Sterne General bei den Stoßtruppen eingezogen. Ihr sollt die Big-Sky-Galaxis gegen eine Invasion schleimiggrüner außerirdischer Schnecken verteidigen. Zu diesem Zweck fliegt Ihr mit Eurem Raumschiff von Planet zu Planet, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Die Raumkarte zeigt Euch dabei an, welche Planeten in Reichweite liegen. In Eurem Gefechtsanzug beamt Ihr Euch auf die Oberfläche, beseitigt alle grünen Aliens, befreit Gefangene, nehmt Gegenstände auf und löst verschiedene Rätsel. Euer wichtigster Helfer ist FIDO, der Schiffscomputer, der niedlicherweise wie ein Hund aussieht und Euch mit Rat und Tat zur Seite steht. Falls Ihr seltene Dinge wie Talismane oder Alien-Artefakte findet, könnt Ihr diese gegen andere Ausrüstung eintauschen. Wie bei Adventures üblich, speichert eine Batterie bis zu vier Spielstände ab. *rz*



Oben: Hier tauscht Ihr gefundene Wertgegenstände ein

Rechts: Wie krieg ich bloß die Tür auf?


geht so

„Big Sky Trooper ist ein niedliches Adventure, daß vor allem für jüngere Fans gedacht ist. Leider hat sich der deutsche Vertrieb nicht die Mühe gemacht, die Texte im Spiel ins Deutsche zu übersetzen, und es wird hierzulande wohl nicht soviele Kids unter zehn Jahren geben, die Englisch sprechen. Ältere Adventure-Freaks wird die kindliche Handlung und Aufmachung ziemlich schnell langweilen, und an Klassiker wie Zelda oder Secret of Mana reicht Big Sky Trooper bei weitem nicht heran. Für die junge Zielgruppe ist es also wegen der englischen Sprache nicht geeignet und für ältere Spieler bietet es einfach zu wenig. Selbst schuld!“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Adventure
Megabit: 16
Hersteller: LucasArts
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	52%
Musik:	55%
Soundeffekte:	57%

Spielspaß 62%

SUPER NINTENDO

neues aus der redaktion: jan hat beim aufräumen sand in seinem tisch gefunden - viel, viel sand

Gar nicht weltklasse

World Masters Golf

Jahrelang hatten Golffreaks mit Super Nintendo-Zugang das Nachsehen gegenüber Mega Drive-Besitzern. Jetzt, da es niemanden mehr interessiert und kein Händler den Titel ordern will, springt Virgin in die Bresche, großartig! Zu allem Überfluß wurde dann nicht mal eine PGA-Lizenz an Land gezogen, geschweige denn eine Batterie integriert oder an zeitgemäße Grafik gedacht. Da die englischen Programmierer gut abgekupfert haben, lassen sich die vier unbekannten Kurse aber recht ordentlich spielen. Im Prinzip funktioniert alles genau wie bei EAs PGA-Reihe: Übungsspiel, Turnier oder Matchplay sind wählbar, per Triple-Klick wird abgeschlagen. Überschläge mit Draw- oder Fade-Effekt bei verrücktem Wind sorgen wieder mal für die nötigen Lacher. *ds*





Das Putten am Grün ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus erlernbar. Die unterklassige Grafik bleibt jedoch als Manko bestehen.


geht so

„Leute, die anno '96 tatsächlich noch ein Einsteigerspiel in diese Disziplin suchen, sind mit WMG ganz gut beraten, obwohl es auch ihnen sicher lieber wäre, eigens kreierte Golfer und deren Statistiken abspeichern zu können, anstatt jedesmal zu Beginn alle Namen neu eingeben zu müssen. Andere "Feinheiten", wie das Steuerkreuz zum Windausgleichen (sehr ungenau) oder die Game Boy-Grafik am Grün bleiben ebenfalls weit hinter dem großen Vorbild zurück. Das Fehlen von so wichtigen Features, wie Mulligans, bzw. die phantasielosen Namen der vorhandenen Golfer ("Smith", "Brown") zeigen, daß Virgin den Videospielen bereits abgeschworen hat. Bei PC-Games klingelt die Kasse lauter...“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 8
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	58%
Musik:	20%
Soundeffekte:	55%

Spielspaß 68%

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO


Ich hänge, also bin ich, aber Gott denkt und Boogie hängt


Bei solchen Rülpsern bröselt der Putz von der Decke!

Dreckspatz
Boogerman

VIDEO GAMES CLASSIC

Das Spiel, das Nintendo nicht wollte: Als Ende 94 die Mega-Drive-Version erschien, verweigerte Nintendo Interplay die Lizenz, um *Boogerman* auch für's Super Nintendo umzusetzen. Spritzendes Blut und zerfetzte Eingeweide akzeptierten die Nintendo-Bosse zu der Zeit schon, aber Popel, Furze und Rülpser – wie unerwünscht! Glücklicherweise änderten die hohen Herren ihre Meinung, und so dürfen sich endlich auch SNES-Besitzer an Boogermans Ausscheidungen erfreuen. Als Superheld Boogerman begebt Ihr Euch in die Dimension EX-Krement, um dort nach dem rechten zu sehen. Als ungewaschener Dreckspatz benötigt man natürlich keine Knarre, der eigene Körper ist eine tödliche Waffe. Jeder Treffer mit dem schleimiggrünen Popel haut den stärksten Gegner um. Seinem übelriechenden Speichel-Spuckangriff kann auch der hartgesottenste Schmutzfink nicht widerstehen. Wenn er aber seine Spezialwaffen einsetzt, den Super-Rülpser und den durchgedrückten Mega-Furz, wackeln in Boogerville die Wände. Am Ende jedes Spielabschnitts trefft Ihr dann noch auf sehr seltsame Bosse. Falls Euch mal wieder sämtliche Lebenslichter ausgefurzt wurden, erhaltet Ihr das Paßwort für den zuletzt absolvierten Level. *rz*







Oben: Die Toiletten sind Eingänge in Bonus-Level

Links: Kann denn Furzen Sünde sein?



super

„Erstklassige Jump'n Runs gibt es vor allem fürs Super Nintendo wie Sand am Meer, trotzdem blieben originelle Spielideen in den letzten Jahren die Ausnahme. Boogerman jedenfalls weist einige "Features" auf, die man bislang nicht unbedingt vermißte, die dem Spiel aber doch einen ganz besonderen Charme verpassen. Der Held darf all die unanständigen Dinge tun, bei denen Mutti daheim im Dreieck springt, und das ganze auch noch wunderschön animiert und erstklassig vertont. Ich kann mir vorstellen, daß die Entwickler im Tonstudio einen Heidenspaß hatten. Spielerisch kann Boogerman zwar nicht mit Hits wie Super Mario World 2 oder Diddy's Kong Quest mithalten, trotzdem gehört es für mich zu den absoluten Favoriten in diesem Genre. Ich habe diesen grünen Saubären halt ins Herz geschlossen,s und einen Furz in Ehren kann sowieso niemand verwehren."


Revolta attackiert Boogerman, der gerade einen Rülpser vorbereitet

System: Super Nintendo
Spieletyp: Furz'n Run
Megabit: 24
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	66%
Musik:	65%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 81%



Atlanta ist nicht mehr weit. Hier kriegt Izzy noch den Bernsteinring.



Um weiterlaufen zu dürfen, müßt Ihr ein paar Ballons zerschießen

Der Ringe wegen...

Izzy's Quest

Jedes Kind weiß heutzutage, daß die olympische Fackel derjenige entzünden darf, der beim Coca-Cola-Gewinnspiel das große Los zieht. Die Onkel und Tanten von U.S. Gold dagegen glauben immer noch an ein "magisches Universum", "bösartige Mächte" bzw. "Ringmonster" und dergleichen. Wer mitglauben möchte, ist mit Izzy gut bedient. Dieser hat von den Spieldesignern als Aufgabe zugedacht bekommen, die fünf olympischen Ringe wieder herbeizuschaffen, die laut dem gängigen Aberglauben verschwunden sind. Drei der Ringe erhaltet Ihr auf die "konventionelle" Art, sprich durch die entsprechenden Level latschen und deren Bosse besiegen. Zwei Ringe können allerdings nur in einer Art Bonusrunde erlangt werden, für die Ihr Euch in den normalen Leveln qualifizieren müßt. Feinde erledigen sich normalerweise durch eine einfache Drehsprungattacke von selbst. Berührt Ihr dennoch einmal ein gegnerisches Wesen, verliert Ihr all Eure Münzen, werdet Ihr danach nochmal getroffen, ist ein Leben futsch (hallo Sonic!). Die Münzen lassen sich aber relativ problemlos wieder herbeischaffen. Entweder sieht man sie herumliegen oder sie sind in zahllosen angemalten Ostereiern versteckt, die auf Schritt und Tritt irgendwo aus dem Nichts auftauchen (manchmal entschlüpft den Eiern allerdings auch was Böses). Außer Restart-Points stoßt Ihr des öfteren auf sogenannte Morphing-Points. Für kurze Zeit verwandelt sich Izzy dann in einen Helikopter, Gleitdrachen, Hammerwerfer, Skateboardfahrer, Fechter, etc. Das bringt zwar meistens nicht viel, sieht aber nett aus. *ds*



geht so

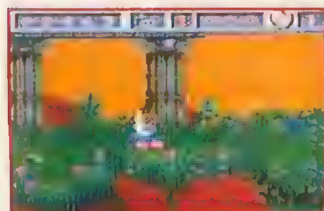
Mit Donkey Kong oder Yoshi's Island hat Nintendo die Meßlatte bei State-of-the-Art-Hüpfspielen zwar hoch angesetzt, aber doch nicht unerreichbar. U.S. Gold hat zwar versucht, durch Izzys Verwandlungsmöglichkeiten ein bischen Pepp in den Laden zu bringen, wegen der miesen und ruckeligen Steuerung kommt man aber gar nicht dazu, sich über derlei Sperenzchen richtig zu freuen. Die ungezählten Möglichkeiten versteckte Münzen, Eier, Vasen, Herzen, etc. zu entdecken, verhelfen dem Spiel trotz der ärgerlicher Momente, die die zähe Steuerung beschert, dennoch zu einem gewissen Basisreiz. Erfahrene Spieler langweilen sich nichtsdestotrotz in den Grüne-Wiese- und Höhlen-Leveln; alles schon hundertfach dagewesen. Passend belanglos präsentiert sich die Musikuntermalung: nicht großartig, aber zum Glück auch nicht sehr auf die Nerven gehend. Olympia-Fieber geht von Izzy's Quest weniger aus...

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Selling Points
Spieler: 1
Features: Continues
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	60%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 56%





Den Smaragdring findet Ihr im Lava-Level (oben). In der Fackelwelt dürft Ihr fechten (gääähn).

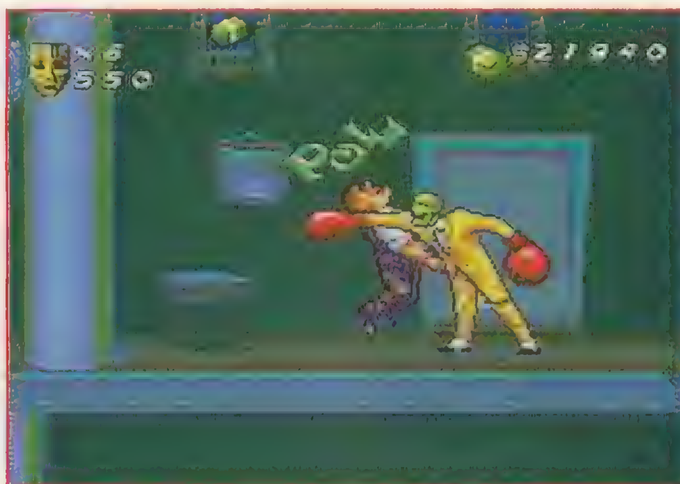


Wenn Izzy weiterfliegen soll, muß dauernd neuer Treibstoff her

SUPER NINTENDO



Mit Hupe und Hammer verbreitet Stan Angst und Schrecken



Tja, lieber Axel Schulz, so schlägt man eine harte Rechte



geht so

„Den abgedrehten Humor des Filmvorbildes kann die SNES-Umsetzung leider nicht vermitteln, obwohl die Animation der Hauptfigur wirklich exzellent wirkt. Stanley schleicht durchs Treppenhaus, schneidet Grimassen und bewegt sich generell genauso, wie man es vom Film gewohnt war. Leider hapert es bei The Mask am Spielaufbau. Die einzelnen Spielabschnitte bieten viel zu wenig Abwechslung, einige der Endgegner sind absolut unfair. Die langweiligen Hintergründe und eintöniges Leveldesign sorgen dafür, daß man sich nach den ersten Stages schon genervt fühlt. Aus der abgefahrenen Figur der Maske und dem überdrehten Filmvorbild hätte ein talentiertes Entwicklungsteam sicher ein erstklassiges Jump'n Run gezaubert. So bleibt leider nur ein mittelmäßiges Spiel, das seine Käufer wohl mit der Lupe suchen muß."

It's Smoking!

The Mask

Als Stanley Ippkiss, Bankangestellter in Edge City und im Privatleben eine Null, eine antike Maske findet, geht bei ihm buchstäblich der Punk ab. Sobald er das uralte Teil aufsetzt, verwandelt er sich in die Maske, eine ausgeflippte Figur mit grünem Gesicht und phantastischen Superkräften. Im Spiel steigt Ihr mitten in die Handlung ein. Der Gangsterboß Dorian Tyrel hat sich im Coco Bongo Club verschanzt, was eigentlich kein Problem wäre, wenn er nicht die süße Tina Carlyle bei sich hätte, in die Stanley unheimlich verknallt ist. Also schnappt er sich seine Maske und macht sich quer durch die Stadt auf den Weg zum Club. Einige der Orte, in denen Ihr Euch mit Dorians Kumpanen prügelt, kennen Fans noch aus dem Filmvorbild, z.B. Stanleys Apartmentgebäude, die Bank, den Park und natürlich den Coco Bongo Club selbst. Die magischen Kräfte der Maske eignen sich natürlich ideal zur Selbstverteidigung. Mit ein paar Boxhandschuhen verteilt Ihr beinharte Schwinger, die Hupe weht fast alle Gegner vom Schirm. In Notfällen holt Stanley schon mal seinen Hammer aus der Hose und mit seinem Wirbelwind saust er durch alle Hindernisse. Um die magischen Kräfte der Maske aufzufrischen, nehmt Ihr grüne Ms auf, grüne Herzen regenerieren Eure Lebensenergie. Stanleys Hut dient als Zwischenspeicherpunkt, diese sind allerdings meist sehr gut versteckt. *rz*



Oops, voll in die Weichteile



Wo die Häftlinge im Gefängnis bloß alle die Messer herhaben?



Falls Ihr eine 3D-Brille besitzt, suchen, aufsetzen und staunen. Na, hats funktioniert?

Von links nach rechts: Stanley schleicht durchs Schlafzimmer, ein Endgegner, Volltreffer

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n Run
Megabit: 16
Hersteller: Black Pearl
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

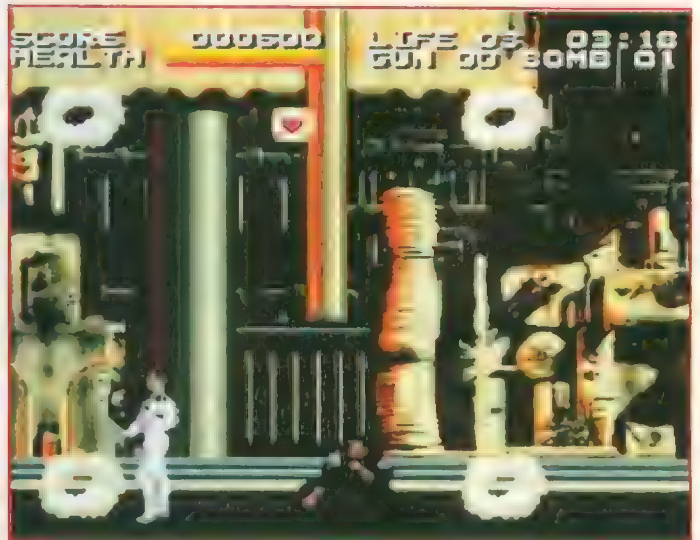
Grafik:	60%
Musik:	51%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 61%





Wer sich bis nach L. A.durchquält, trifft auf Kleindast persönlich



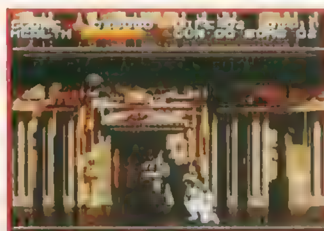
Kaum hau ich ihm eine drauf, schon ist er wieder da

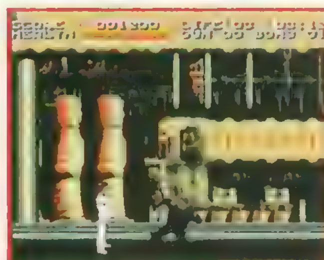
Back to the Future

Time Cop

Eigentlich dachte Max Walker, die Probleme mit den Zeitreisen wären gelöst. Durch das Timescan-Gerät sollte es unmöglich sein, in die Vergangenheit oder Zukunft zu reisen, um die Geschichte zu verändern. Doch der Erfinder der Time-Travel-Technik, Dr. Kleindast, hat sich ein Hintertürchen offengelassen und springt weiter munter von einem Jahrtausend zum nächsten. Zum Zeitvertreib kidnappt er den Cop Max Walker, um mit ihm eine Verfolgungsjagd quer durch die Zeit zu veranstalten. Den Part von Walker, der im Filmvorbild von Jean-Claude van Damme gespielt wurde, übernehmt natürlich Ihr. Das Spiel beginnt im Jahre 2005 in Washington, wo Ihr Euch durch das TEC-Hauptquartier kämpft. Gegen die zahlreichen bösen Buben verteidigt Ihr Euch mit Faustschlägen und Fußtritten, Eure Knarre setzt Ihr nur in Notfällen ein, denn Munition ist selten in *Time Cop*. Jede Epoche unterteilt sich in mehrere Spielabschnitte, wobei es immer nur darum geht, innerhalb des Zeitlimits den Ausgang zu finden. Nach Washington verschlägt es Euch ins Jahr 1945 in den Andreas-Graben, wo Ihr ein U-Boot durch die dunklen Tiefen steuert, Tintenfischen den Garaus macht und Minen ausweicht. Von da springt Ihr zurück an die Wall Street in New York anno 1929, wo Gangsterhorden in traumhaften Oldtimern Euch die Jagd nach Kleindast erschweren. Anschließend geht die Jagd in Deutschland im Jahr 1944 weiter, bevor es Euch in das futuristische Los Angeles von 2117 verschlägt. rz







Oben: Um die Minen macht Ihr besser ein großen Bogen.

Rechts: Die Herzchen frischen Euren Energievorrat auf



geht so

„Die Musik von Timecop hätte durchaus das Potential zum Klassiker, nur wird sie kaum jemand hören, denn das Spiel selbst ist sein Geld nicht wert. Alle Charaktere wurden gewissenhaft digitalisiert und bewegen sich auch ziemlich realitätsnah, doch leider war fehlt jeglicherSpielspaß. Jeder Gegner, den Ihr ausgeschaltet habt, taucht sofort wieder auf, sobald Ihr ein Stück weiter geht . Es gibt einige Stellen, bei denen das ziemlich häufig vorkommt, und es nervt unheimlich, wenn der gleiche Typ immer und immer wieder an der gleichen Stelle erscheint, wo man ihm gerade eine verpaßt hat. Etwas mehr Abwechslung hätte sicher auch nicht geschadet, im gesamten ersten Level trefft Ihr z.B. nur auf zwei verschiedene Kontrahenten. Addiert man dazu noch die ungenaue Steuerung und das Fehlen eines Paßwortsystems, so bleibt ein äußerst dürftiges Produkt, das ich niemandem empfehlen kann."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Megabit: 16
Hersteller: JVC
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 74%
Musik: 78%
Soundeffekte: 67%

Spielspaß 53%

RAYMAN Gewinnspiel-Auflösung

Ein bißchen länger hat's ja gedauert, doch jetzt stehen die glücklichen Gewinner des Rayman-Wettbewerbs endlich fest.

Wer's noch wissen will oder immer noch rätselt – die drei richtigen Antworten zu den Fragen lauteten: 1: 65 000 Farben; 2: Street Racer 3: Frankreich. Aus zwei überquellenden Postkisten mit richtigen Lösungen fischte unsere VG-Glücksfee folgende Namen heraus:

Eine **Sony Playstation inklusive Rayman** geht postwendend an: Frank Ripphausen, 52224 Stolberg-Mausbach, Martin Metz, 42119 Wuppertal, Manfred Slowaczek, 73274 Notzingen, Steffen Kupfer, 70565 Stuttgart, Jens Pulvermüller, 66424 Homburg/Kirrberg

Über ein **Rayman-Spiel** für Playstation oder Saturn dürfen sich freuen: *Dirk Spiewak*, 44803 Bochum, Stephan Zacharias, A-6063 Rum, Robert Polster, 63110 Rodgau, Uwe Posse, 97505 Geldersheim, Stephan Bittner, 13581 Berlin, Benjamin Walther, 90522 Oberasbach, Manuel Wierzbicki, 28325 Bremen

Die schicken **Rayman-Armbanduhren** gehen an: Yves Gerlach, Berlin, Andre Schaffrath, 41812 Erkelenz, Joan Dohm, 42119 Wuppertal, Michael Stichel, 63594 Hasselroth, Irmgard Willige, 53119 Bonn, Dieter Krüger, 31515 Wunstorf, Anja Schweißhelm 31558 Hagenburg, Benjamin Simon, 45475 Mülheim/Ruhr, Daniel P. Kartschewski, 68519 Viernheim, Meike Petersen, 25421 Pinneberg

Je ein **Rayman-T-Shirt** geht an: Georg Bathelt, 66679 Losheim, Martin Steudel, 07549 Gera, Alex Fauland, 85540 Haar, Björn Willige, 53119 Bonn, Fritz Hien, 82140 Neu-Esting, Eva Balzuweit, 47138 Duisburg, Cyril Ochsner, CH-5034 Suhr, Irma Beckert, 77975 Ringsheim, Daniel Gaiswinkler, 35719 Angelburg-Gönnern, Sven Schneider, 64319 Pfungstadt-Hahn

Zu guter Letzt noch die **Trostpreise** : Elfi Sutrich, A-1020 Wien, Jean-Paul Ricter, 77694 Kehl, Andreas Andy, 35684 Dillenburg, Sascha Babock, 31655 Stadthagen, Michael Stickler, 55263 Wackernheim, Franz Przinitzky, 84518 Garching, Michio Hayashi, 30171 Hannover, Rüdiger Kries, 67657 Kaiserslautern, Thorsten Wolfmüller, 82291 Mammendorf, Benjamin Bräutigam, 76337 Waldbronn, Lars Niehsen, 52499 Baesweiler, Alexander Bauerfeind, 97078 Würzburg, Michael Huberts, 31135 Hildesheim, Jutta Klapp, 44807 Bochum, Mathias Schulze, 68167 Mannheim, Angelika Petersen, 25421 Pinneberg, Markus Janke, 50389 Wesseling, Klaus Schwarz, 14199 Berlin, Georg Jelinek, 93437 Furth, Thomas Otten, 26789 Leer, Thomas Noack, 22297 *Hamburg, Phil*ipp Hofmann, 69226 Nußloch, Josefine Franzen, 56825 Beuren, Patrick Bister, 50829 Köln, Matthias Fleckenstein, 13593 Berlin, Sevgi Kandemir, 41065 Mönchengladbach, Antonio Bitounis, A-1220 Wien, Matthias Sczezina, 45657 Recklinghausen, Andreas Weber, 36088 Hünfeld-Sargenzell, Björn Vondran, 04109 Leipzig.

Herzlichen Glückwunsch!!



Breath of Fire 2

Während der erste Teil von Breath of Fire nur als Import erhältlich war, beweist Laguna diesmal ein Herz für alle Rollenspiel-Fans in Deutschland und veröffentlicht Capcoms erstklassige Fortsetzung auch bei uns. Tet hat nächtelang getestet, und das Resultat lest Ihr in unserer ausführlichen Preview.



Alien Trilogy

Nachdem Dirk Anfang Januar die Entwickler in London besuchen durfte, schickten uns die Jungs wie versprochen das fertige Spiel zum Test. Wird Alien Trilogy für ähnliche Schweißausbrüche und Angstzustände sorgen wie die Filmvorbilder? Steht alles in Ausgabe 3 – falls wir die Alien-Attacke überleben.



Kaum ein Spiel wurde von der Redaktion in den letzten Monaten mit soviel Spannung erwartet

Ausgabe 3/96 erscheint am 21. Februar

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
Hotline: 089/6883036 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Laguna

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1996
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Air Cavalry dt 99.00
Asterix & Obelix dt 129.00
Batman Forever dt 119.00
Big Sky Trooper dt 114.00
Bomberman 3 dt 119.00
Boogerman dt 99.00
Castlevania Vampire dt 129.00
Chrono Trigger us 149.00
Cut Throat Island dt 114.00
Demolition Man dt 89.00
Dirt Trax FX dt 114.00
Donald in Maui Mallard dt 129.00
Donkey Kong Count. 2 dt 129.00
Donkey Kong Country dt 139.00
Dracula X (16 MB) dt 129.00
Earth Worm Jim 2 dt 119.00
Fievel Mauswanderer dt 79.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Frank T. Big Hurt B. dt 114.00
Hebereke 2 dt 89.00
Hungry Dinosaurs dt 84.00

Illusion of Time dt 109.00

Int.S Soccer Deluxe dt 129.00
Int.Superstar Soccer dt 99.00
Izzy's Quest dt 109.00
J.Madden Football 96 dt 99.00
Judge Dredd dt 89.00
Jungle Strike dt 99.00
Kawasaki Superbikes dt 99.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 99.00

Killer Instinct dt 139.00

Kirbys Ghost Trap dt 109.00
Lion King (24 Meg) dt 119.00
Lobo dt 129.00
Lothar Matthäus dt 109.00

Mario World 2 dt 109.00

Mask dt 115.00
Mechwarrior 3050 dt 99.00
Mega Man X 2 dt 109.00

Mega Man 7 dt 109.00

Mickey & Minnie dt 99.00
Micro Machines 2 dt 119.00
Mr. Tuff dt 109.00
NBA Basketball dt 129.00
NBA Live 95 dt 89.00
NBA Live 96 dt 99.00
NFL Quarterback '96 dt 114.00

NHL Hockey 96 dt 109.00

Pac Man 2 dt 109.00
PGA Tour Golf 96 dt 109.00
Pinocchio dt 129.00
Pocky & Rocky 2 dt 79.00
Power Ranger 2 dt 119.00
Prehistorik Man dt 99.00
Primal Rage dt 99.00
Prime Goal 3 dt 119.00
Revolution X dt 114.00
Samurai Shodown dt 99.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 109.00
Secret of Mana kp.dt dt 109.00
Secret of Evermore dt 109.00
Shaq-Fu dt 109.00
Shootout Soccer dt 99.00
Spawn dt 114.00
Star Trek:Deep Space dt 109.00
Star Trek:Fleet Aca. dt 109.00
Star Trek: Next Gen. dt 109.00
Tetris & Dr. Mario dt 89.00
Tetris 2 dt 109.00
Theme Park (kp.dt.) dt 109.00
Tim in Tibet dt 129.00
Timecop dt 109.00
Tiny Toon 2 dt 79.00
Tom & Jerry 2 dt 134.00
Total Football dt 99.00
Troy Aikman Football dt 99.00

Turrican 2 dt 99.00

Unirally dt 79.00
Urban Strike dt 119.00
Venom:Spider-Man dt 114.00
Waterworld dt 109.00
Wayne Gretzky NHLPA dt 119.00
Weapon Lord dt 119.00
World Masters Golf dt 109.00
Worms dt 104.00

WWF Wrestl. Arrcade dt 109.00

Super NES-Sonderangebote

Aaah! Real Monster dt 59.00
Actraiser 2 dt 69.00
Addams Family Values dt 69.00
Aero the Akrobat 2 uk 49.00
Ardy Lightfoot dt 59.00

Beavis and Butthead dt 39.00

Bomberman 2 dt 59.00
Clay Mates dt 39.00

Earth Worm Jim dt 69.00
F1 Championship dt 69.00
Hebereke Popoon dt 49.00
Indiana Jones dt 69.00
John Madden 94 dt 49.00
Lemmings 2 dt 59.00
Madden 95 dt 69.00

Mario All Star Clas. dt 69.00

Mario Kart Classic dt 69.00

Mario Paint mit Maus dt 69.00
Metroid uk 59.00
Mickey Mania dt 49.00
Page Master dt 49.00
Parodius dt 39.00
Paws of Fury-Brutal dt 49.00
Phantom 2040 dt 59.00
Punch Out! dt 59.00
Putty Squad dt 69.00

Rise of the Robots dt 49.00

Robocop vs. Termina. dt 49.00
Sailormoon dt 49.00
Soul Blazer dt 69.00
Star Wars 3 dt 59.00
Star Wing dt 39.00

Stargate dt 39.00

Street Racer dt 39.00

Syndicate dt 39.00

Tiny Toon dt 39.00
True Lies dt 59.00
Vortex dt 69.00
Zoop dt 59.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter dt 49.00
Action Replay Pro 3 dt 99.00
Aura Interactor dt 149.00
Cinch Kabel m.Scart dt 29.00
Cinch Kabel S.NES dt 19.00
Donkey Kong Plüsch dt 39.00
Donkey Kong Anhänger dt 4.90
Game Mage 2 dt 69.00
Infrarot Joypads dt 89.00
Joypad (Nintendo) dt 39.00
Pro Pad 2 SV-339 dt 36.00
Pro Pad SV-334 dt 29.00
Scart Kabel S.NES dt 19.00
Spieleb. Mario Worl.2 dt 24.00
Spieleber. Donkey 2 dt 24.00
Super Key Adapter dt 29.00
S.NES ohne Spiel dt 199.00
Universal Adaptor dt 39.00
Verlängerung Joypad dt 15.00

GAME BOY

Akira dt 59.00

Asterix & Obelix dt 59.00

Asteroids & Missile dt 59.00
Bomberman 2 dt 59.00
Bubsy 2 dt 59.00
Cut Throat Island dt 59.00

Donkey Kong Land dt 59.00

Dschungelbuch dt 59.00

Earth Worm Jim dt 59.00

European Golf dt 59.00
Fifa Soccer 96 dt 64.00
Frank Th. Baseball dt 59.00
Galaga & Galaxian dt 59.00
John Madden Footb.96 dt 64.00
Kirbys Dream Land 2 dt 59.00
Lion King dt 54.00
Mario's Picross dt 44.00
Mega Man 4 dt 49.00
Mickey Mouse 5 dt 59.00
Micro Machines 2 dt 59.00
NBA Live 96 dt 64.00
NFL Quarterback '96 dt 59.00
NHL Hockey 96 dt 64.00
Pac Panic dt 45.00
PGA Tour Golf 96 dt 64.00
Pinball Deluxe dt 59.00
Pinball Mania dt 59.00

Pinocchio dt 59.00

Primal Rage dt 59.00
Schlümpfe (dt. Text) dt 59.00
Star Trek Generation dt 59.00
Streetfighter 2 dt 59.00
Super Battletank dt 59.00
Super Mario Land 3 dt 59.00
Tetris 2 dt 59.00
Tim in Tibet dt 59.00
True Lies dt 59.00
USHAR Monster Truck dt 59.00
Wario Blast dt 59.00

Waterworld dt 49.00

Worms dt 59.00
WWF Raw dt 59.00
Zoop dt 44.00

Gameboy-Sonderangebote

Flintstones dt 39.00
John Madden 95 dt 39.00
Seaquest DSV (SGB) dt 39.00
Tetris dt 39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy schwarz dt 109.00
Game Boy Netzteil dt 17.00
Game Boy Clear View 11.00

MEGA DRIVE

Addams Family Values dt 109.00
Batmann and Robin dt 99.00
Batman Forever dt 99.00
Clay Fighter dt 79.00
Comix Zone dt 109.00
Cut Throat Island dt 99.00
Death & Ret.o.Superm dt 89.00
Donald Duck Maui Ma. dt 109.00
Dragon - Bruce Lee dt 69.00
Dynamite Headdy dt 79.00

Earth Worm Jim 2 dt 109.00

EXO Squad dt 109.00
F1 Championship dt 89.00

Fifa Soccer 96 dt 89.00

Fire Team Rogue dt 89.00
Flintstones - Movie dt 119.00
Frank Thomas Baseba. dt 99.00
Garfield dt 114.00
Generation Lost dt 69.00
Havoc dt 99.00
Hurricanes dt 94.00
Indiana Jones Gr.Ad. dt 109.00
Izzy's Quest dt 109.00
Jelly Boy dt 109.00
J.Madden Football 96 dt 89.00
Judge Dredd dt 99.00
Jurassic Park Ramp. dt 89.00
Justice League dt 79.00
Light Crusader dt 109.00
Lobo dt 114.00
Lothar Matthäus dt 109.00
Mario Basler Soccer dt 114.00
Marsupilami dt 104.00
Mask dt 109.00
Micro Machines 96 dt 99.00
Mr. Nutz dt 69.00
Mr. Nutz 2 dt 109.00
NBA Basketball dt 109.00
NBA Jam Tournament dt 99.00
NBA Live 96 dt 89.00
NBA Live 95 dt 69.00
Newman-Haas Indy Car dt 79.00
NFL Quarterback '96 dt 99.00

NHL Hockey 96 dt 99.00

Page Master dt 109.00
Sampras Tennis 96 dt 99.00
PGA Tour Golf 96 dt 89.00
Phantasy Star 4 dt 109.00

Pocahontas dt 109.00

Power Ranger 2 dt 104.00

Primal Rage dt 109.00

Psycho Pinball dt 89.00
Putty Squad dt 99.00
Rise of the Robots dt 69.00
Road Rash 3 dt 79.00
Schlümpfe dt 99.00
Shining Force 2 (DA) dt 129.00
Skidmarks dt 99.00
Slam Masters dt 69.00
Soleil (Komp. dt) dt 111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo. dt 109.00
Spirou dt 99.00
Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
Star Trek:Deep Space dt 109.00
Stargate dt 99.00
Story of Thore kp.dt dt 124.00
Syndicate dt 79.00
Theme Park kompl.dt. dt 99.00
Tiny Toon 2 dt 79.00
Total Football dt 89.00

Vectorman dt 99.00

Venom:Spider-Man dt 99.00
Waterworld dt 99.00
Weapon Lord dt 99.00
Worms dt 99.00
WWF Wrestl. Arrcade dt 99.00

Mega Drive-Sonderangebote

Aaah! Real Monster dt 59.00
Ballz dt 29.00

Beavis and Butthead dt 39.00

Fifa Soccer 95 dt 59.00
Hyperdunk dt 29.00
IMG Int. Tour Tennis dt 59.00
Incredible Hulk dt 29.00
John Madden 95 dt 44.00
Jurassic Park dt 49.00
Marko's Magic Footb. dt 55.00

Mega Man Wily Wars dt 39.00

Mighty Max dt 59.00
NHLPA Hockey '95 dt 49.00
Ottifants dt 29.00
Paws of Fury-Brutal dt 44.00
Phantom 2040 dt 59.00
Pitfall! dt 49.00
Puggsy dt 29.00
Punisher dt 49.00
Snake, Rattle'n Roll dt 39.00
Sparkster dt 59.00
Sword of Vermilion uk 34.00
Talespin dt 39.00
Tinhead Adventure dt 29.00
Toughman Boxing dt 49.00
Winter Olympics dt 39.00
Wonder Boy 3 dt 59.00
Yogi Bear dt 49.00
Zoop dt 59.00

Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter dt 65.00
6 Button Joypad dt 39.00
Action Replay Pro 2 dt 79.00
Antennenweiche MD 2 dt 39.00
Ascii 6 Button Pad dt 45.00
ASCII 6 But. Joypad dt 29.00
Cinch Kabel MD 1 dt 15.00
Competition Joypad dt 16.00
Pro Pad 6 B. SV-439 dt 39.00
Program Pad SV-443 dt 59.00
Scart Kabel MD 1 dt 19.00
Sega Maus dt 75.00
Verlängerung Joypad dt 15.00

MEGA-CD

Batman and Robin dt 69.00
Brutal 2 dt 79.00
Chuck Rally-B.C.Rac. dt 109.00
Cobra Space Adventu. dt 89.00
Demolition Man dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Dragon's Lair kp.dt. dt 89.00
Dune - Wüstenplanet dt 99.00
Fatal Fury Special dt 69.00
Flying Nightmares dt 99.00
ISS Deluxe (16 MB) dt 89.00
Kids on Site dt 89.00
NBA Jam dt 89.00
Samurai Shodown dt 74.00
Schlümpfe dt 99.00
Sonic CD dt 89.00
Soul Star (komp. dt) dt 99.00
Syndicate dt 99.00
Theme Park dt 99.00
World Cup Golf dt 99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Bill Walsh Football dt 29.00
NHLPA Hockey '94 dt 39.00
Powermonger dt 39.00
Prince of Persia dt 29.00
Road Avenger dt 19.00
Spider-Man vs. Kings dt 29.00

Mega-CD-Zubehör

Mega CD - Buch dt 9.95
Mega CD 2 & Road Av. dt 239.00
Multi-Mega o.Spiel dt 369.00

Sega 32X

Afterburner Complete dt 99.00

Fifa Soccer 96 dt 99.00

Knuckles Chaotix dt 109.00
Kolibri dt 109.00
Metal Head dt 129.00
Mother Base dt 109.00
Motorcross dt 109.00
NBA Jam Tournament dt 99.00
Primal Rage dt 109.00
Slam City (CD) dt 99.00
Space Harrier dt 79.00
Spot Goes to Hollyw. dt 109.00
Star Wars Arcade dt 119.00
Supreme Warrior (CD) dt 99.00
T-Mek (CD) dt 109.00
Toughman Boxing dt 99.00

Virtua Fighter dt 119.00

WWF Raw dt 129.00

Sega 32X-Zubehör

Mega Drive 32X dt 189.00
MD 32X & Star Wars dt 289.00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark 2 dt 89.00
Blade Force dt 89.00
Corpse dt 99.00
Clayfighter 2 dt 99.00
Creature Shock dt 94.00
Cyberia dt 99.00
Deathkeep dt 89.00
Descent dt 99.00
Dragon Lore dt 89.00
Driving Need f.Speed dt 89.00
Fifa Soccer dt 89.00
Flying Nightmares uk 89.00
Foes of Ali dt 89.00
Gridders us 79.00
Guardian Wars us 99.00
Horde uk 89.00
Immercenary dt 99.00
Jurassic Park us 89.00
Killing Time dt 89.00
Lost Vikings 2 dt 99.00
Magic Carpet us 89.00
Mega Race dt 89.00
Panzergeneral dt 79.00

PGA Tour Golf 96 dt 89.00

Primal Rage dt 99.00

Rebel Assault dt 79.00
Return Fire (DA) dt 89.00
Road Rash dt 99.00
Sesame Street Numb. us 79.00
Sewer Shark us 99.00
Space Hulk uk 89.00

Syndicate (DA) dt 89.00

Theme Park kompl.dt dt 109.00
Total Eclipse uk 89.00
Wing Commander 3 dt 99.00

3-DO-Sonderangebote

3-Do Sampler dt 14.00
Alone in the Dark 1 dt 69.00
Gridders uk 69.00
Out of this World us 69.00

Shadow War of Succ. us 69.00

Shock Wave Op.Jumpg. dt 69.00
Soccer Kid uk 39.00

3-DO-Zubehör

3DZero 6 B. Joypad dt 59.00
Goldstar 3-Do+Spiel dt 649.00
Goldstar Joypad dt 59.00
Infrarot Joypad 6 B. dt 89.00
Joypad SV-1201 3-Do dt 34.00
Propad SV-1200 3-Do dt 44.00

JAGUAR

Battlemorph (CD) dt 99.00
Creature Shock (CD) dt 99.00
Fight For Life dt 109.00
Highlander (CD) dt 99.00
Kasumi Ninja dt 79.00
Missile Command dt 109.00
Primal Rage (CD) dt 89.00

Rayman dt 129.00

Space War 2000 dt 99.00
Ultra Vortex us 129.00
Zool 2 dt 79.00

Jaguar-Sonderangebote

Checkered Flag dt 49.00
Club Drive dt 59.00
Crescent Galaxy dt 49.00
Dino Dudes dt 49.00
Dragon - Bruce Lee dt 49.00

Jaguar-Zubehör

Cat-Box dt 139.00
Jaguar CD-Rom dt 299.00
Jaguar Grundgerät dt 249.00
Joypad Atari Jaguar dt 49.00

Sony PSX

Air Combat dt 89.00
Aliens dt 89.00
Alone in the Dark 2 dt 99.00
Assault Rigge dt 89.00

Battle A.Toshinden dt 84.00

Castlevania dt 99.00
Championship Pool 2 dt 89.00
Chaos Control dt 89.00
Cybersled dt 84.00
Cyberspeed dt 89.00
Destruction Derby dt 94.00
Die Horde dt 89.00
Discworld eng. dt 89.00
Discworld (kp. dt.) dt 89.00
Dracula X dt 99.00
ESPN Extreme Games dt 89.00
Fifa Soccer 96 dt 89.00
Gole Storm (Konami) dt 99.00
Hebereke's Popoitto dt 89.00

Hi Octane (DA) dt 83.00

Impossible Mission dt 99.00
Int. Champ. Soccer dt 89.00

John Madden 96 dt 89.00

Johnny Bazookatone dt 79.00
Jumping Flash dt 89.00
Jupiter Strike dt 84.00
Kileak the Blood dt 89.00
Crazy Ivan dt 89.00
Lemmings 3D dt 89.00
Loaded dt 89.00
Lone Cyborg dt 89.00
NBA Jam Tournament dt 94.00
Novastorm dt 89.00
Off-World Intercept. dt 89.00
Panzergeneral dt 89.00
Parodius Deluxe dt 99.00
PGA Tour Golf 96 dt 89.00
Philosoma dt 89.00
Pinball (Ocean) dt 99.00
Blades of Rage dt 99.00
Powerserve dt 89.00
Primal Rage dt 99.00
Overkill dt 99.00
Prowler dt 89.00
Raiden dt 85.00
Rapid Reload dt 89.00
Raven Project dt 89.00
Rayman dt 99.00
Revolution X dt 84.00
Ridge Racer dt 89.00
Road Rash dt 89.00
Roll Cage dt 99.00
Shell Shock dt 89.00

Shock Wave dt 89.00

Starblade Alpha dt 89.00
Street Racer dt 99.00
Streetfighter Movie dt 89.00
Striker 96 dt 89.00

Tekken dt 99.00

Theme Park dt 89.00
Thunderhawk 2 dt 79.00
Top Gun dt 89.00
Total Eclipse Turbo dt 99.00

True Pinball dt 89.00

Twisted Metal dt 89.00
Viewpoint dt 89.00

Warhammer Fantasy B. dt 89.00

Warhawk dt 89.00
Wing Commander 3 dt 99.00
Wipe out dt 89.00
World Cup Golf dt 89.00
Worms dt 89.00
WWF Arcade dt 94.00
X-Com Enemy Unknown dt 79.00

Sony PSX-Zubehör

Action Replay 1 PSX dt 69.00
Antennenkabel PSX dt 45.00
Arcade Joypad Sony dt 39.00
ASCII Joypad Autof. dt 59.00
ASCII Joystick dt 109.00
ASCII Joypad PSX dt 44.00
Euro-Scart Kabel dt 69.00
Fighting Co.7 Joypad dt 59.00
Infrarot Joypads PSX dt 89.00
Joypad SV-1102 Sony dt 44.00
Propad SV-1100 Sony dt 59.00
Joypad Sony PSX dt 54.00
Joypad Sony PSX Auto dt 49.00
Verlängerung Joypad dt 24.00
Link-Kabel PSX dt 45.00
Maus Sony PSX dt 54.00
Memory Card Sony PSX dt 49.00
Multi Tab Sony Plays dt 59.00
NeGcon Joypad dt 84.00
RGB-Scart Kabel Sony dt 39.00
Playstation+NBA Jam dt 639.00
Sony Playstation dt 579.00

Saturn

Bug dt 109.00
Clockwork Knight dt 89.00
Clockwork Knight 2 dt 99.00
Cyber Speedway dt 89.00
Daytona USA dt 109.00
Deadly Skies dt 94.00
Digital Pinball dt 99.00
Dracula X dt 99.00
Fifa Soccer 96 dt 89.00
Frank Thomas Baseb. dt 84.00
Galactic Attack dt 84.00
Hebereke dt 89.00
Hi Octane (DA) dt 89.00
Myst (kompl. dt) dt 99.00
Mystery Mansion dt 119.00
NBA Jam Tournament dt 94.00
NHL Allstar Hockey dt 99.00
Panzer Dragoon dt 99.00
Parodius Deluxe dt 99.00
Primal Rage dt 89.00

Rayman dt 94.00

Real Yumemo (kp.dt.) dt 119.00
Revolution X dt 84.00
Robotica dt 89.00
Sega Rally us 99.00
Shell Shock dt 99.00
Shinobi X dt 99.00

Sim City 2000 dt 99.00

Streetfighter Movie dt 94.00
Theme Park (kp.dt.) dt 89.00
Thunderhawk 2 dt 94.00
True Pinball dt 99.00
Victory Boxing dt 94.00
Victory Goal dt 109.00

Virtua Cop + Pistole dt 139.00

Virtua Fighter dt 109.00
Virtua F. & Clockw.K. dt 149.00

Virtua Fight 2 Remix dt 65.00

Virtua Hang On dt 99.00
Virtua Racing dt 99.00
Virtual Hydlide dt 99.00
Waterworld dt 94.00
Wing Arms dt 99.00
World Series Baseb. dt 94.00
Worms dt 94.00

Saturn-Zubehör

6 Button Joypad dt 39.00
6 Spieler Adapter dt 69.00
Action Replay Saturn dt 99.00
Antennenkabel Saturn dt 39.00
Antennenkabel dt 54.00
Arcade Racer Lenkrad dt 119.00
Backup Memory Saturn dt 99.00
Hyper Joypad Saturn dt 24.00
Infrarot Joypads dt 89.00
Joypad Eclipse SV461 dt 44.00
Joypad Saturn dt 39.00
Joypad SV-460 dt 34.00
Photo CD-System dt 54.00
RGB-Scart Kabel dt 29.00
Saturn+VF & Clockw. dt 799.00
Saturn+Virtua Fight. dt 699.00
Video CD MPEG-Karte dt 329.00

Sega Saturn o. Spiel dt 649.00

Sega Saturn + 3 Spi. dt 899.00
Turbo Joypad Saturn dt 34.00
Universal Adaptor dt 49.00
Verlängerung Joypad dt 19.00
Virtua Stick Saturn dt 79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.



20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.

Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!





Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt